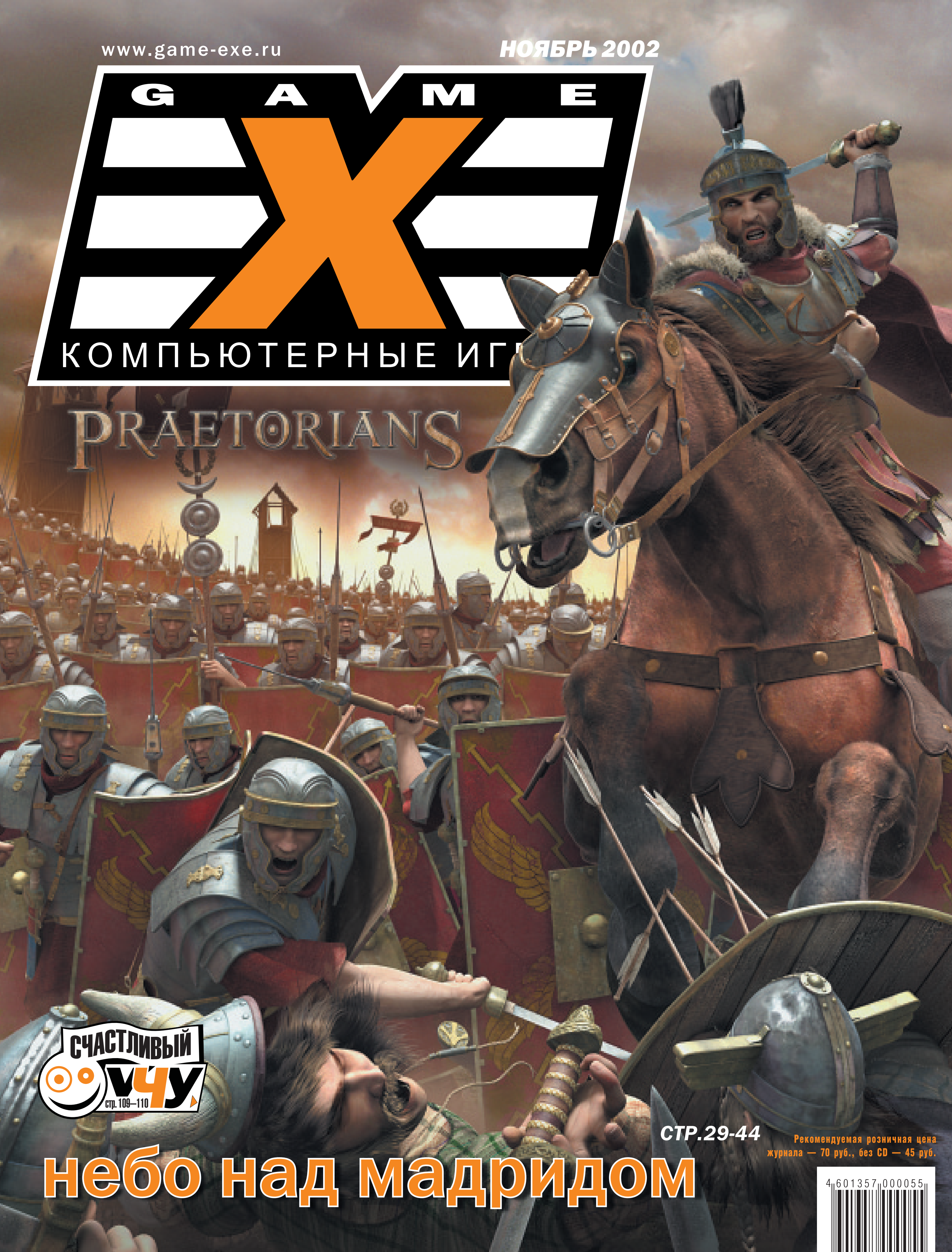


www.game-exe.ru
НОЯБРЬ 2002
GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГР
PRAETORIANS
СЧАСТЛИВЫЙ
УЧУ
стр. 109–110
СТР.29-44
Рекомендуемая розничная цена журнала — 70 руб., без CD — 45 руб.
небо над мадридом
4 601357 000055

VERSHININ BROKE THE OMERTA

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Хотелось бы сказать вам пару ласковых слов по поводу Mafia: The City of Lost Heaven. Все рецензии на эту игру, которые мне доводилось читать (ваша не исключение), были в некотором плане очень похожи. Все они вгоняли меня в глубокую печаль, которая затем переходила в неудержимое веселье.

Боже мой, чего только не пишут! Одна местная, то есть рижская, газета за графическое исполнение поставила игре "4/5" (подумать только!), а музыку назвала "ужасной"... Сэр А. Вершинин, которого я всегда считал разумным и справедливым человеком, разносит в пух... геймплей, а город, по его мнению, вообще не следовало создавать (sic!). Оценка же, выставленная вами, на сегодня самая низкая из всех, что получила игра на всем земном шаре...

М-р Вершинин! Вы хотели получить вторую Grand Theft Auto 3? А зачем, когда одна уже есть? Mafia не является клоном ни GTA, ни Hitman, ни Driver, ни, упаси господи, Max Payne. Напротив, о следующей игре (если это только не будет продолжение Mafia), изображающей подобные автомобильные погони или даже просто погружающей нас в мир 30 гг., я, усмехнувшись, скажу: "Клон Мафии". О каком "Хитмене" вы говорите, упоминая бейсбольную биту?! Она, родимая, нужна исключительно для сокрушения стекол вражеских машин. (Разумеется, подобные действия оправданы лишь в том случае, если вам не жалко красивого Chevy или другого выхода просто нет.)

Стиль. Вот отличительная черта Mafia. Чем лучше одет человек, тем худшего от него следует ожидать! По улицам бродят вежливые гангстеры в аккуратных костюмах, шляпах и пальто, пряча под полами "Томпсоны". Последний и самый злобный враг — Сэм — вообще одевается сродни концертмейстеру: без бабочки на дело просто не выходит.

Линейность, говорите? А GTA3 не линейна? Хо-хо-хо. Mafia просто не стыдится своей линейности. Между прочим, миссии за Лукаса Бертоне можно не выполнять (черт, КАКИЕ машины он дает!), а некоторые "обычные" задания и вовсе проходятся разными способами. (Кстати, какому проекту вы дали титул "Игры года"?) В GTA3 же видимый выбор сюжетных дорог существует. Но, слегка отклонившись от сюжета, мы заезжаем в тупик: внезапно обнаруживается, что работы больше не дают, а игра злорадно хихикает над нами и не оставляет нам ничего другого, как выполнять то, что предусмотрено добрыми девелоперами. Иначе сидите в своем Портленде.

Кстати, последняя GTA вопиюще консольна — и по графике, и особенно в управлении. Играющим в оную совершенно незнакомы ощущения, что испытывают люди, на скорости под 60 миль в час несущиеся по загородной дороге и пытающиеся одновременно прицелиться в голову водителя идущего впереди "Кадиллака". Черт возьми, проснитесь же, продерите глаза, ущипните себя за что-нибудь! Вы почти проспали талантливейшую игру! Разве вы не видите, что она — ОБ АВТОМОБИЛЯХ? О машинах "Золотой эры" — тридцатых годов, когда наши четырехколесные друзья были действительно Автомобилями, а не обмылочными мини-вэнами?! Для чего, по-вашему, в Mafia есть Carcyclopedia, где можно со всех сторон повертеть каждый Ford V8 образца 1933 года и полюбоваться изумительными формами "Понтиаков" 1936 г.?

Надо всего лишь любить их. Необходимо любить Настоящие Автомобили. И тогда все встанет на свои места. Гараж за баром Сальери нужен, чтобы каждый раз, перед тем как выполнять миссию, неторопливо пройтись между стоящими красавцами, попросить Ральфи научить вскрывать очередной Terraplane и не спеша завести мотор. Огромный город (кстати, это не Лос-Анджелес вовсе, а гибрид Чикаго и Нью-Йорка) нужен для того, чтобы как следует насладиться мощным разгоном "Кадиллака-V16". Длительные и, по мнению Александра Вершинина, ненужные перегоны между локациями нужны для того же самого.

Да, вы возразите. Может быть даже, назовете меня психом, а Ford 1935 года, на ваш взгляд, ничем не отличается от модели 1936 года. Пусть так. Но почему-то все мои приятели, игравшие в Mafia, от нее в не меньшем восторге, чем я, хотя не отличат Duesenberg от трактора Fordson. "Чего взять с убогих", — скажу я и в третий раз пройду миссию Visiting Rich People. Говорят, там где-то запрятана Pierce Silver Arrow — надо проверить!..

На этом заканчиваю свое повествование; хотелось бы только напомнить вам, что мафия не прощает предательства.

Простой рижский гангстер
Илья 'The Nuclear Hedgehog'
(idk@scala.lv).

Александр Вершинин (versh@game-exe.ru): Браво, Илья! Замечательное письмо, ответить на которое — большая честь (и удача) для любого критика. Ваш азарт игрока вызывает искреннее уважение, а трогательная страсть к автомобилям — горячии симпатии моего родного папочки, на них самых с детства помешанного. Мой возлюбленный родитель собирает модели в масштабах 1:43 и 1:18, покупает шесть "ЗИЛов" для организации правительственного кортежа на верхней полке и махом очищает письменный стол для парковки великолепного семейства Ferrari. Я получился мутантом. Что блестяще доказал еще в ювенильном возрасте, променяв роскошную модель VW Bug (вариант "Safari", томно красный, с колесом на крыше) на уродливую чугунную болванку зеленого цвета, олицетворявшую фашистский броневик. Меня не били.

А зря. С тех пор меня невозможно заинтересовать подделками. Суррогатами. Кожзаменителями. Capisce? Я беру их нюхом, как ретривер. Так вот, при виде Mafia чувствительные рецепторы селекционного комиссара аутентичности разом встали на дыбы и визгливо заголосили "Марсельезу". В первую очередь из-за автомобилей.

Вы, как ценитель, должны были восстать против бессовестной хромоты самой главной симуляторной составляющей, той, что сделала NFS: Porsche Unleashed королем гламурных автосимов. Физика! Она в Mafia ровно того же уровня развития, как и все остальные игровые составляющие. То есть милое неразумное дитя: несмело колесящее на четвереньках, самодовольно пускающее пузыри, жующее собственные колготки, называющее рыбу "селедкой". Отличить "Роллс-Ройс" от самодвижущейся коляски русского ухаря пузан явно не может. Так к чему эти громкие стоны о 24-цилиндровых "Испана-Сюизах", если ноги мастера-изготовителя по уши в лаптях?! Мне мучительно скучно собирать и обкатывать совершенно одинаковые автомобили. Я не съем карамель "Утро таксиста", даже если ее завернут в дорогую французскую фольгу. И "Волга" останется чудовищной мерзкой коровой даже с гидроусилителем и двигателем от "Рено".

Игра Mafia — нулевая в смысле автомобильной физики. Даже с моста сигануть не даст. Посчитать не умеет. Booooooooring.

О "попросить Ральфи" — интригующе. В нашей релизной версии Mafia персонаж Ральфи в принудительном порядке обучал протагониста "вскрытию" авто. Раз в миссию, не чаще. Даже если умолять на коленях (функция также не предусмотрена). И потом, каков смысл пресловутого "тренинга", как вы думаете? Если есть бита, которой выставляется то самое стекло, — и вы в машине! С .EXE-колокольни этот пикантный момент выглядит трухлявым рычагом-корягой с биркой "балансируем неба-

лансируемое". Кто-нибудь может перевести это на латынь? Пожалуйста?

Наконец, стиль Mafia полностью соответствует тематике игры. Чарующая глянцевая оболочка с муторным содержанием, начинкой грубого помола. Очень похоже на американских гангстеров тридцатых и нашу новую богему. Одежда от D&G и E.Z. не способна замаскировать повадки неандертальца и начитанность гамадрила. Когда Свободная Хулиганская Гангстерская Игра просит начать заново из-за отдавленной ноги педестриана — это нарушение прав игрока на удовольствие и костная консольность масштаба, который GTA никогда и не снился. Катать пассажиров хочется только тогда, когда хочется, — а лучше задавить!

Воровать интересно первую попавшуюся на глаза "Ламборгини", а не тупо указанную господином Бертоне единственную модель в городе.

И вы, безусловно, правы: мафия не прощает предательства. А знаете, почему? По той же причине, по которой в братки не берут слишком умных людей. Убийца не должен думать, только действовать. Для .EXE подобная идеология неприемлема.

ПРИМЕНЕНИЕ КИ #2

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Здравствуйте! Особенно Олег Михайлович! Прочитал очередной номер журнала — жаль, что специфика мира игр такова, что невозможно выпускать Game.EXE Daily. Я бы подписался. В дополнение к колонке Олега Михайловича, посвященной мотосимулятору его мечты (см. .EXE #9, стр. 44. — **Прим. ред.**), хотел бы предложить альтернативную игру, посвященную отстрелу переполненных адреналином байкеров, распиливающих пополам мой мозг в 2 часа ночи, заходясь в экстазе от easy ride по Ленинградскому проспекту непосредственно под моими окнами. (Сам я, вообще-то, человек миролюбивый, но по классификации г-на Хажинского точно подхожу под категорию "доброго водителя", так что опасайтесь красных "Жигулей" седьмой модели.)

Итак, идея о "применении КИ #2" (о #1 как-нибудь в следующий раз). Она пришла мне в голову, когда я шел мимо бара Foster's (Australian Open) возле "2-го Часового завода", Ленинградский проспект, столица. Как ни странно, она не имеет отношения ни к пиву, ни к Австралии, ни к часам, ни даже к Ленинграду. Прошу также при прочтении текста мысленно всюду вставлять словосочетания "мне кажется", "если я не ошибаюсь", "на мой взгляд" и т.д. Например, фразу "Группа "Тату" — отстой для озабоченных педофилов" следует читать: "Насколько я понимаю, группа "Тату" — возможно, отстой для, если можно так выразиться, озабоченных педофилов, если я, конечно, не ошибаюсь".

Итак. Кино как жанр переживает кризис. Достоинством кино почитается перегрузка чувственного восприятия аудитории. Фильмы оцениваются по отдельным критериям, причем беспомощная нелепица, нагруженная необычным спецэффектом, считается хорошим фильмом в целом. В таком случае можно причислить провинциальные памятники Ленину к великим произведениям монументального искусства на основании замера качества использованного бетона. Обычно выходом из кризиса для одного из жанров искусства являлся технологический прорыв. Скажем, то же кино можно назвать продолжением изобразительного искусства, использующим движущиеся картины (все это упрощение, конечно, но для краткости приходится быть декларативным). Так вот, новое дыхание кинематографу может придать съемка картин в 3D. При этом, если дать зрителю возможность видеть фильм с той точки, с которой он хочет, и так, как он хочет, это будет нечто новое.

Лично мне близко кино Куросавы, Тарковского, Иоселиани — красивое, неспешное. Я считаю, что бешеная нарезка ракурсов просто скрывает нищету авторского замысла. Я бы уложил камеру бестолкового боевика на дно лужи и оттуда смотрел бы, как свистят пули на фоне неба. Это куда более выигрышный ракурс по сравнению с изображением клочков мяса, вылетающих из спин убиваемых в упор.

На данном этапе развития технологий нет возможности снимать в 3D. Но есть движки компьютерных игр! Они пока далеки от реализма в изображении человека, но и "Прибытие поезда" не щеголяло цветом и высоким разрешением. Фактически необходимо реализовать сценарий в виде неинтерактивного (sic!) скрипта, но зрителю нужно дать очень простой редактор положения и маршрута движения камеры. Управлять камерой можно будет прямо по ходу фильма с простого устройства типа пульта ДУ. Скажем, во время сцены объяснения в любви можно поместить камеру в глаза героини — может быть, при виде небритого подбородка где-то вверху будет понятнее, отчего же она так расстроена. Или можно будет смотреть на сцену из глаз кошки, что прилипла к окну соседнего дома. Или мухи, летающей вокруг, если какой-то жертве корейского кинематографа вдруг будет недоставать динамики.

В таком фильме события могут происходить одновременно! Не обязательно писать: "А в это время в замке Доктора Но...", зритель может просто переместиться туда. Или не перемещаться, а дождаться событий, которые объяснят параллельный сюжет. Конечно, сочинять сценарий нужно с оглядкой на параллелизм действия, но требование к талантливости деятелей искусства никто не отменял, несмотря даже на наличие в продаже синтезаторов и самоучителей "Сделай сам компьютерную игру за 21 день".

Самые эстетствующие зрители смогут лично смонтировать фильм, записывая движения камеры, а потом просто просматривая кино традиционным методом, то есть не вмешиваясь в действие. Именно так я с удовольствием прошелся бы по "Эпизоду II" "Звездных войн", потрясшему меня беспомощностью режиссуры.

Я ни в коем случае не предлагаю позволять зрителю вмешиваться в сюжет! Лишь хочу разрешить ему подойти к картине ближе или отойти подальше, как в музее, — так, как ему нравится. Ни в коем случае нельзя делать из кинематографа караоке. Жрецы в храме должны оставаться жрецами, а прихожане — прихожанами. Поэтому фильм будет сыгран, снят и смонтирован людьми искусства, а просмотр организован зрителями на свой вкус.

Сегодня фильмы на КИ-движках представляют малоэстетичное зрелище, удовольствие от которого получают немногие ценители. Но прогресс не стоит на месте, и я думаю, что использование движков подготовит почву для съемок полноценных трехмерных картин с живыми актерами в будущем.

Вот, собственно, и все, что я хотел сказать. Возможно, я не первооткрыватель, но мне пока ничего не известно о подобных разработках. Мне, было, показалось, что проект Sidrial может быть чем-то подобным, но это просто конверсия Quake 3. Был бы рад узнать о реализации описанной мной идеи, буде таковая есть.

Илья Сирота (ilya_sirota@mail.ru).

P.S. Я сегодня на метро, так что пусть Олег выезжает на мотоцикле безбоязненно.





FORCE COMPUTERS WEBBY

1700 Mhz

256 Mb SDRAM
40 Gb UDMA-100
CD 52x/SB-128
AGP 64 Mb 3D

ROLSEN 15”

SAMSUNG 15” +$7

ЦЕНА В РОЗНИЦУ **$389**

$116 ПЕРВЫЙ ВЗНОС В КРЕДИТ



2400 Mhz

DDR 256 Mb PC-2100
80 Gb 7200rpm UDMA-100
DVD 16x-40x/SB-128
GeForce4 64 Mb TV-Out

SAMSUNG 17”

абсолютно плоский экран

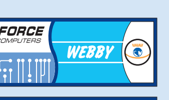
ЦЕНА В РОЗНИЦУ **$768**

$229 ПЕРВЫЙ ВЗНОС В КРЕДИТ

ПРОДАЖА В КРЕДИТ ЗА 15 МИНУТ

РАБОТАЕМ БЕЗ ВЫХОДНЫХ

Модель	Цена	В кредит
Duron 1200 Mhz 128 Mb/20 Gb/AGP 32 Mb 3D SB-128/ROLSEN 15” МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ	$312	$93
Celeron 1100 Mhz 128 Mb/20 Gb/AGP 32 Mb 3D CD 52x/SB-128/ROLSEN 15” МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ	$320	$96
AMD 1700+ DDR 128Mb/40 Gb/AGP 64Mb 3D CD 52x/SB-128/ROLSEN 17” МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ	$431	$129
AMD 2000+ DDR 256Mb/40Gb/AGP 64Mb 3D DVD 16-40x/SB-128/SAMSUNG 17” МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ	$518	$155
P4 2000C Mhz DDR 256 Mb/40 Gb/SB-128 CD 52x/AGP 64 Mb 3D ROLSEN 17” FLAT МОНИТОР В КОМПЛЕКТЕ	$507	$152









ГАРАНТИЯ 2 ГОДА

www. forcecomp.ru

775-6655

961-0078
ЛЕНИНГРАДСКИЙ ПРОСПЕКТ, 2
М БЕЛОРУССКАЯ - радиальная



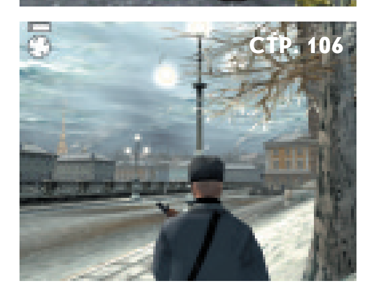
М ВДНХ - новый выход
ЗВЕЗДНЫЙ БУЛЬВАР, 10



GAME.EXE #11'02

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ


СТР. 94


СТР. 106

НОВОСТИ


СТР. 8

ГОЛОСА


СТР. 128

ТЕМА НОМЕРА



Первое, что делает обозреватель единственного в России и, вероятно, Европе КИ-журнала, выйдя из Opera Hotel, — идет через площадь к резиденции Хуана нашего Карлоса I, ложится, натурально, спиной на прогретую светилом каменную скамейку и смотрит, смотрит, смотрит в мадридское небо...
СТР. 29



ПРЕВЬЮ

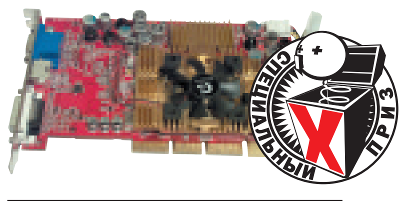

СТР. 98

РЕЦЕНЗИИ

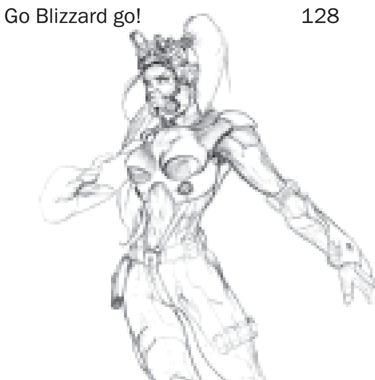


СТР. 116

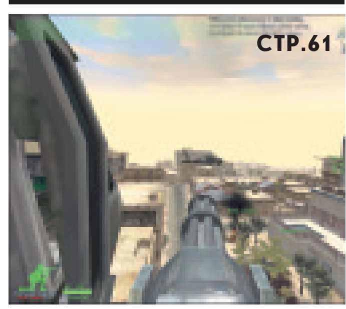
ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО



ТОЖЕ ИГРЫ



Если бы Кейт Арчер (Cate Archer) когда-нибудь состарилась и стала бабушкой, она с удовольствием снялась бы в фильме "Не грози южному централу..." в роли брутальной черной ведьмы. Намазанная ваксой в лучших традициях жанра "Blaxploitation", она восседала бы на крылечке своего дома, обсасывая вотакенную беломорину и указивно помахивая хромированным кольтом. А дефилирующие по гетто черные раздолбаи почитали бы ее уважительным "Здравствуйте, бабушка!", получая в ответ рассеянное: "Ну привет, ниггеры".
стр. 98







СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #11'02




Игры
No One Lives Forever 2: A Spy In H.A.R.M.'s Way
Unreal Tournament 2003
Conflict: Desert Storm
Delta Force: Black Hawk Down
Speed Challenge: Jacques Villeneuve's Racing Vision
Robin Hood: The Legend of Sherwood
FIFA Football 2003

Shareware
Falls Classic v1.04
Crimsonland 1.4.0
Scorched 3D (build 30)
EZ Cows and Bulls v1.0
Trommy
Dany's Minigolf

Ретро
Abuse v2.0 (1995-2001 гг.)

Утилиты
Trillian v0.74
ICQ Lite Beta (Build 1066)
Антивирус Касперского Lite Game.EXE Edition 4.0.7.0
SlowView 1.0 RC1
EZ Memo Booster 1.2.93 (build 115)
Star Downloader v1.32
DivFix 1.091

Патчи
"Противостояние-4", патч №1
"Казаки: Последний довод королей", патч 1.30
Grand Theft Auto III, патчи №№1, 2, 4

Драйверы
nvidia Windows 9x/ME Display Drivers, v30.87
nvidia Windows 2000/XP Display Drivers, v30.87
Официальные драйверы VIA 4-in-1, v4.43

Музыка
Избранные музыкальные треки из игр серии Descent 3

Wallpapers
Beam Breakers, Divine Divinity, Haegemonia, Icewind Dale II, Myst 3, No One Lives Forever 2, Spring Break (Beach Life), Unreal Tournament 2003, WarCraft III

C&C Computer Publishing Limited

Номер 11 (88), ноябрь 2002 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"

115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938
2nd Roschinsky Proezd 8, 115419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Fax: (+7 095) 956-1938
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@game-exe.ru)
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru)

Корреспонденты
Дмитрий Лаптев (dlaptev@game-exe.ru)
Александр Металлургический (ironman@game-exe.ru)
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)
Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru)

Служба связи с общественностью
Михаил Кабанов (tolstiy@game-exe.ru)

Фото
Наталья Тазбаш (ntazbash@game-exe.ru)

CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

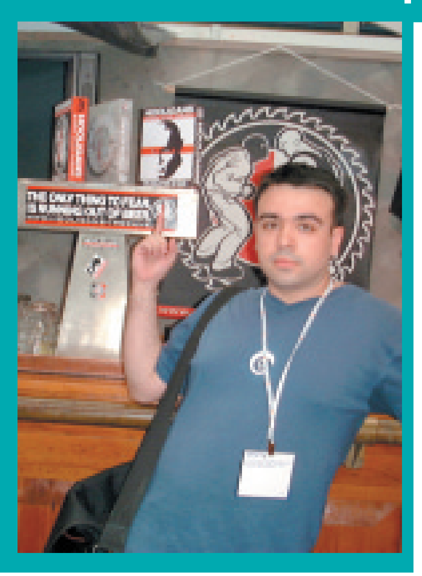
Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Елена Кострикина (ekos@computerra.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО "Компьютерная пресса"
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc.
Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка
Вадим Губин (vga@computerra.ru)
Печать
SCANWEB, Finland
Тираж 44300 экз.
Цена свободная

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати
Свидетельство о регистрации № 015835
Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

СПИСОК ИГР, УПОМИНАЕМЫХ В НОМЕРЕ

АНДРЕЙ ОМ | ВЫБРАННЫЕ МЕСТА



КАК У ВЗРОСЛЫХ

Такой вот, блн, шоу-бизнес

Вот уже несколько лет своей юной жизни ВПС посвящает битью себя в грудь и доказательству с этих страниц такого, на первый взгляд, самоочевидного факта: компьютерные игры являются обыкновенным бизнесом — таким же, как производство собачьих кормов или вот издание периодики.

Ничего сверхъестественного в этом нет — только затраты больше и перспективы возврата инвестиций обычно туманнее. Простое осознание этого факта поможет вам не только вырасти в собственных глазах, но и откроет эти самые глаза на некоторые закономерности. Вас перестанет удивлять (но не перестанет печалить, конечно — здесь мы бессильны) закрытие ваших любимых игроразработческих студий и свертывание проектов. Вы перестанете рвать на себе шевелюры, услышав о том, что компания X отныне будет работать только для Xbox. Вы больше не будете фраппированы количеством порядковых номеров в названиях сегодняшних игр. Возможно даже, вы наконец поймете, что писать о тридцатимиллиардном бизнесе с использованием понятийного аппарата "рулез-лажа", дегенератских смайликов и "слов" "прикольно" и "круто" нельзя.

Между тем само по себе, без внешних раздражителей, преображение доньи Соледад отнюдь не случится. Все просто: большинство из вас, дорогие радиослушатели, живет вне структуры этого бизнеса. Игры делаются не для вас. О вас не знают маркетологи компаний Electronic Arts, Vivendi/Universal и LucasArts. Никому из них ваше мнение, ваши жалобы и предложения не интересны: вы не потребители. Не рынок. По шкале ценностей какой-нибудь Activision вы находитесь между австралийскими аборигенами и коренными же обитателями многоостровного гос-ва Папуа-Новая Гвинея.

Должно быть, вам кажется, что это не слишком высокая цена за возможность покупать в Митино за три копейки все последние релизы, базу данных ГИБДД и "фотошоп" на сдачу?.. Ничего-ничего, это нормальное обывательское мнение. Называется "нулевая социальная ответственность". Потому и процветает мурзилочничество — без привязки даже к персоналиям, как явление. Что потеряет читатель "веселых картинок", купив расхваленную игру и выяснив, что та — дрянь дрянью? В самом худшем случае — 80 рублей. Плюс разработчики-издатели далеко, по-русски не читают, о вашем существовании не знают и не хотят. Гуляй, заборье!

PRODUCT PLACEMENT

Покончив с манифестом, обратимся к разбору индустриальных полетов отчетного месяца.

Всерьез отличилась совершенно одичавшая Electronic Arts (www.ea.com), на днях заключившая с корпорациями McDonalds и Intel соглашение об использовании их логотипов в грядущей The Sims Online. Детали и даже примерная цена вопроса не разглашаются, однако представитель EA Джефф Браун (Jeff Brown) сообщил Reuters, что мы увидим в игре компьютеры с логотипом Pentium4 и услышим характерный джингл "Intel Inside". С "Макдональдсом" еще интереснее: можно будет купить одноименный киоск и его посредством окормлять соседей аутентичными бигмаками, двойными чизбургерами-делюкс и улыбками бесплатно (все перечисленное — зарегистрированные торговые марки McDonalds). Сообщается также, что от упомянутой снеди настроение и другие характеристики симов будут неуклонно повышаться.

Уникальность ситуации здесь в том, что транснациональные монстры САМИ заплатили EA за право увидеть свои брэнды в игре, а не наоборот, как делалось в индустрии до сих пор. Мотивация, по словам представителей McDonalds, очевидна: по данным маркетинговых исследований, аудитория The Sims (90% — подростки, из них около 50% — девушки) представляет для сети бигмачечных огромный коммерческий интерес. Фон Браун между тем добавил, что еще несколько аналогичных соглашений уже находятся в стадии подписания, а в воспрянувшем головном офисе EA царит безобразный дебош с танцами на офисных столах и обливанием коллекционным игристым вином "Вдова Клико". Практикуются ли при этом пляски голыми при луне, отчего-то не упоминается.

Аналогичный product placement (извините, велмогучий на таких терминах пробуксовывает) давно уже легализован в голливудской продукции: Суперкруз ездит на "пацанском лексусе", Супербонд кушает "СмирноффЪ" из мелкой посуды, все вообще Супергерои носят исключительно суперочки Oakley. Возмущаются таким положением вещей сегодня только особо черноземные граждане с мест. Протестовать бесполезно: это закон, по которому функционирует индустрия, и продолжаться так будет ровно до тех пор, пока для дополнительного финансирования проектов не будут изысканы более эффективные способы. EA можно только поздравить с выходом в высшую лигу и пожелать всем остальным побыстрее подтягиваться к. Вы ничего не потеряли бы, если бы Каттер Слэйд носил очки Oakley, но в этом случае Outcast II была бы жива.

MONEY TALKS

Любопытным заявлением разразился на форуме официального сайта Rune

(www.runegame.com) босс студии Human Head (www.humanhead.com) Тим Герритсен (Tim Gerritsen). Тим в основном объясняет гражданам поклонникам, почему сиквела Rune в ближайшее время ожидать не следует: в качестве главной причины называется количество проданных копий оригинальной игры — всего 270000. Чтобы было понятнее: заработанных игрой денег не хватило даже на то, чтобы окупить выплаченный паблишером аванс, не говоря уже о какой-либо прибыли. Порт Rune на PS2 положения не спас: приобрести его решились лишь около 150000 человек. Как вы уже знаете из "Выбранных мест", обыкновенно в таких случаях компании сливают воду, включают на полную громкость русскую народную песнь про "гордый варяг" и мужественно идут по миру.

Однако, по счастливому стечению обстоятельств, в Human Head знают, что такое диверсификация бизнеса и грамотное распоряжение торговой маркой. Большим успехом пользуется настольная Rune RPG производства Atlas (подробнее см. на www.atlas-games.com/rune_index.html). Огромное количество предварительных заказов размещено на action figures из Rune, анонсированные компанией Radioactive Clown (www.radioactiveclown.com). И пусть все это не принесет Human Head заметных прибылей, главное сделано: торговой марке Rune не дали засохнуть. Теперь выдача паблишерами денег на Rune 2 — вопрос пусть неопределенного, но времени.

По словам Герритсена, сегодня студия работает над двумя "very exciting" проектами, ни один из которых пока не анонсирован во избежание преждевременных инсинуаций. "Еще раз: ни один из них, — добавляет Тим, — не является Rune 2".

SOFTCORE

Колумнист CNN Money (money.cnn.com) Крис Моррис (Chris Morris) привлекает внимание общественности к еще одной тенденции сегодняшней индустрии: обильному обращению издателей к теме, как писали в перестроечных изданиях, "клубнички". Упражнения с проститутками в GTA3 — только вершина явившегося нам айсберга. На самом деле, бьет в набат Моррис, консольные игры скатываются в пучину безнравственности и откровенной похабени: в ближайшее время готовятся к выходу симулятор девушек в бикини с мячами (Dead or Alive Extreme Beach Volleyball) от Team Ninja и симулятор девушек в бикини на велосипедах (BMX XXX) от Acclaim. Как сообщается, физическая модель упомянутых проектов будет концентрироваться в основном на поведении девичьих грудей во время прыжков. С BMX XXX между тем недавно приключилась неприятность: известный ученый чемпион по прыжкам на велосипеде Дэйв Мирра (Dave Mirra) отобрал у Acclaim право использовать свое честное имя в названии. Первоначально предполагалось, что последнее будет выглядеть как Dave Mirra's BMX XXX.

Однако, позволим себе отметить, что г-н Моррис напрасно разнервничался: судя по представлявшимся на минувшей E3 играбельным версиям, упомянутые аморальные игры выглядят крайне маргинально и, извините, пуритански. Все более-менее одеты, все занимаются спортом. Кого уж там может смутить физическая модель, бог весть...

P.S. Когда номер уже грохотал в недрах суомских ротационных машин, пришла трагическая новость от Westka Interactive, создательницы Y-Project, одной из главных игр минувшей ECTS. Новость, собственно, заключается в том, что Westka больше нет, а Y-Project никогда не увидит свет. Причина — банкротство.



UFO: AFTERMATH
www.ufo-aftermath.com

Дата выхода	1 квартал 2003 г. (очень приблизительно!)
Разработчик	
Altar Interactive	www.altarinteractive.com
Издатель	Не определен

Наше? Все?

ОСОБЕННОСТИ

Возвращение к "классической" схеме "планета – базы – миссии", бой в реальном времени с бесконечными паузами, генератор случайных уровней. Инопланетяне могут запаниковать и дать деру, защитники Земли – никогда. Они тренированные.

СЛОЖНЫЕ РОДЫ

Мартин Клима и его неприкаянные летающие объекты

Лидер чешской компании Altar Interactive **Мартин КЛИМА (Martin Klima)** недавно прошел до конца Deus Ex. Учитывая его невероятную занятость, это отличный результат. На очереди Freedom Force и Wheel of Time, но когда Мартин сможет ими заняться — неизвестно. Все свое время пан Клима тратит на создание игры, которая сменила три или четыре названия, столько же издателей и программных движков. Игры, в которую были вложены, потеряны и снова вложены огромные деньги. Игры, в которой изменилось все — кроме самого главного. Инопланетяне пытаются захватить Землю, и мы должны спасти ее любой ценой.

Впрочем, последние события складываются таким образом, что спасать надо не Землю, а Мартина Климу и его Altar Interactive. И вовсе не от обитателей далеких звездных систем, а от капиталистов-издателей, таких земных и вроде бы совсем не страшных. Этой осенью проект **UFO: Aftermath** вновь лишился издателя, на этот раз Virgin/Titus. Злосчастная судьба бывшего Dreamland имени братьев Голлоп (Gollop) опять висит на волоске — и совершенно очевидно, что игра не выйдет в этом году.

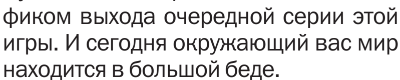
РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

Если слова "X-COM", "UFO", "Dreamland", "Клима", "мечта", "Titus" и "уроды" никак не выстраиваются в один ассоциативный ряд, вам срочно необходимо пройти специальный реабилитационный курс. Внимательные читатели нашего журнала, несомненно, в курсе самых последних новостей. Мы писали об игре многократно (в колонке, посвященной закрытию "Dreamland", в "Новостях" — дважды, в теме номера, посвященной минувшей E3), но если вы случайно или (горе вам!) злонамеренно пропустили какие-то материалы, то вот вам наказание: знакомьтесь с кратким содержанием предыдущих серий.

Итак... Весь мир состоит из атомов. Атомы, в свою очередь, образуют игру UFO: Enemy Unknown. Эта игра является основой всей жизни на Земле. Именно ей мы обязаны появлением человечества на свет и многими другими приятными событиями. Не вдаваясь в технические детали, скажу кратко: существование Вселенной напрямую связано с графиком выхода очередной серии этой игры. И сегодня окружающий вас мир находится в большой беде.



Altar Interactive. Спасители Земли от инопланетного ига. Мартин Клима – второй справа.



Сначала создатели оригинальной игры потеряли ее имя. Затем деньги. Чуть позже — возможность продолжать работу над очередной серией. Ситуация вышла из-под контроля, и Большие Люди передали эзотерическое Знание об игре молодым и Успешным Разработчикам из Чехии. Однако Знание оказалось с просроченным сроком годности, и его пришлось выбросить на помойку. Успешные Разработчики погоревали положенное время и начали работу с самого-самого начала. Имя игры поменялось еще раз и стало отдаленно напоминать ТО САМОЕ. Большие Люди отдали проект другим Большим Людям, которые впали в ересь и решили, что Barbie Fashion Designer, а вовсе не UFO: Enemy Unknown является основой всей жизни на Земле.

Другими словами, Titus, да, отказался от UFO: Aftermath. Обеспокоенные судьбой проекта, готовые к самому худшему, мы немедленно связались с Мартином по телефону. Голос на том конце провода звучал на удивление жизнерадостно. "Titus? А, что-то припоминаю. Это те ребята, что задерживали нам платежи по этапам на месяц с лишним. Да, мы разорвали с ними контракт. Интервью? Никаких проблем. Давайте завтра в шесть в "Черном медведе". Как не можете приехать? Какое наводнение, хватит меня разыгрывать. Хорошо, шлите вопросы почтой". Сказано — послано.

ЕЩЕ ОДНА РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

UFO: Aftermath, детище Altar Interactive, связывает с UFO: Enemy Unknown, пожалуй что, только земной глобус на экране и внеземная опасность. Разработчики не стали копировать решения седой старины, переиначив классический сюжет по-своему. Однако между этими играми вполне можно поставить робкий и полный надежды знак равенства.

В один прекрасный день на орбите Земли оказывается НЛО. Гигантский космический корабль кружит над планетой, разбрасывая семена неизвестного растения. Через несколько дней земляне перестают видеть солнце. Вместо голубого неба — плотная масса чужеродной органики в атмосфере. Подарок инопланетных существ плотным слоем укутывает поверхность Земли. Гибнут все, кто не сумел спастись в переходах метрополитена. Семена-убийцы оживают, пускают ростки и срастаются в биомассу, которая медленно и не-



умолимо начинает распространяться по поверхности планеты. Наша задача — собрать разрозненные силы выживших в единый кулак и отправить ползучего гада обратно в космос.

Игра делится на две части: стратегическую и тактическую. На "стратегическом" этапе игрок руководит движением сопротивления на самом высоком уровне. Склонившись над моделью п. Земля, он мудрой рукой возводит опорные пункты милиции, подбирает лучших бойцов для выполнения самых сложных заданий, курирует научную деятельность и производство. Транспортные самолеты землян атакуют позиции пришельцев, и в этот момент "стратегическая" порция игры уступает место "тактической". Игрок (а как же без него) преображается в командира отряда специального назначения. Шесть человек под его началом в режиме реального времени захватывают сбитые летающие тарелки Чужих, спасают чудом выживших землян от страшной смерти и проводят операции по захвату ключевых инопланетных деятелей. Две игры в одной, нелинейный сюжет, тенистое дерево наук, генератор случайных ландшафтов, 3D-графика и плавающая камера — все, что нужно для игры длиной в жизнь. Вот что такое UFO: Aftermath.

Произнеся этот монолог про себя, мы задали свой первый вопрос:

Game.EXE: Мартин, давайте сразу договоримся: мы не будем сравнивать Aftermath с почившим в бозе Dreamland и употреблять словосочетания "продолжение традиций" и "большая ответственность". Слишком много прошло времени и случилось разных событий. Мы рассматриваем UFO: Aftermath как самостоятельное произведение Altar в исключительно интересном жанре, которое имеет все шансы на большой успех и сможет вернуть интерес к тактическим симуляторам масштаба UFO или Jagged Alliance (JA). Единственный вопрос, который мы позволим себе для "галочки", — сколько Dreamland-кода осталось в игре?

Мартин КЛИМА: Правда?! Необычайно разумный и щадящий подход. И сразу ответ: в Aftermath нет ни одной строчки кода из Dreamland.

.EXE: Немного статистики для начала. В какой готовности находится сейчас игра? Достигла ли она альфа-состояния? Вы уже знаете, кто будет ее издателем? В начале сентября вы позволили себе фразу "big independent company in UK". Паблишер по-прежнему большой, независимый, ваш?

М.К.: Мы продвинулись к цели примерно на 60%. Готова альфа-версия стратегической части игры. Тактическая

порция Aftermath находится в состоянии "пре-альфы". Большой независимый английский издатель (долгих ему лет процветания) остается большим и независимым. К сожалению, переговоры с ним занимают больше времени, чем нам хотелось бы. Так что новых подробностей пока не будет. Все это, впрочем, не означает, что мы бездельничаем. Работа идет полным ходом, поэтому давайте все же поговорим об игре.

.EXE: Конечно, это куда интереснее. Вы говорите, что тактическая часть займет 60-80% игрового времени. Интересно, что будет в оставшихся 20-40% стратегической части? Определить тип базы для отвоеванной территории — дело нехитрое, а что еще? Будет ли управление кадрами, перевод с одной базы на другую, продажа произведенного оборудования, перехват тарелок? Чем вы планируете занять игрока между миссиями?..

М.К.: Скучать между миссиями не придется, поверьте на слово. Между тем выбирать место для строительства базы и возводить внутри нее помещения мы вас не заставим. Основная цель игрока — остановить распространение по поверхности планеты чужеродной биомассы, которая покрывает Землю, подобно корке, и, разумеется, выкурить инопланетян. Планета будет поделена на множество территорий. На отвоеванной вы автоматически получаете одну базу — нужно только выбрать ее специализацию. Базу можно превратить в научную лабораторию, инженерное бюро или, чуть позже, форпост по уничтожению наступающей биомассы. В перерывах между сражениями вы займетесь распределением добытых в бою очков опыта (волнующий процесс!), будете тренировать своих людей, направлять действия инженеров и ученых.

.EXE: Будет ли возможна такая ситуация: вы идеально управляетесь в тактических боях, но полностью проваливаете дело в результате неразумных стратегических решений?

М.К.: Забавный вопрос. Нет, я не думаю, что описанная вами комбинация сколько-нибудь вероятна. В стратегической части игры у вас будет возможность выбирать из нескольких тактических миссий. Некоторые из них довольно сложны, их выполнение значительно приблизит игрока к заветной цели. Другие попроще и не окажут столь заметного эффекта, однако ни одно из успешно выполненных заданий не отбросит вас назад. Таким образом, игрок, который постоянно выбирает маловажные миссии, развивает в своих бойцах бесполезные умения, бездарно руководит лабораторией ученых, заставляет своих инженеров выпускать никому не нужное оборудование, но при этом УМУДРЯЕТСЯ одерживать одну тактическую победу за другой, будет попросту толкаться на одном месте. Да, он не будет проигрывать, но двигаться вперед не сможет. Учитывая, что пришельцы не стоят на месте и агрессивно развиваются, даже тактический гений рано или поздно не сможет сдержать их напор. Армия защитников Земли будет сломлена.

.EXE: В оригинальном X-COM мы могли "заказывать" агентов тоннами, отсеивая слабых бойцов. В JA выбор бойцов был ограничен, но каждый из них имел яркую индивидуальность. Не знаю, как вам, а нам нравился первый вариант. Сведения о ролевой системе Aftermath, просочившиеся в Сеть, потрясающе любопытны. Похоже, мы получим возможность самостоятельно тренировать нужных нам специалистов: снайперов, медиков и так далее. Расскажите о ролевой части проекта. Можно ли пройти игру, скажем, одними только снайперами? Или тяжеловооруженными пулеметчиками?

М.К.: Aftermath ближе к JA в том смысле, что каждый боец здесь имеет не только фамилию, имя и набор характеристик, но и фотографию, личное дело, предпочтения и т.д. В отличие от JA, бойцы не будут ссориться друг с другом, и вы сможете привлечь на свою сторону любое их количество. Правда, на задание отправятся не более шести человек.

Каждый персонаж имеет шесть базовых параметров, это "сила", "ловкость", "гибкость", "сила воли", "ум" и "проницательность". Базовые характеристики в свою очередь определяют четырнадцать умений, которые непосредственно влияют на поведение бойца (например, "меткость", "скрытность" и так далее). Каждый раз, когда герой набирает достаточно очков опыта для изменения уровня, игрок получает возможность прибавить единичку к одному из базовых параметров. Так как умения зависят от нескольких характеристик, игроку не выгодно создавать плохо сбалансированных "мутантов".

Впрочем, "level up" не единственная возможность улучшить умения героя. Вы можете тренировать своих бойцов, работая над определенными "скиллами". Что касается вашего вопроса насчет суперснайперов и прочего — конечно, одолеть врага таким образом можно. DOOM тоже никто не запрещал проходить с бензопилой в руках. Другое дело, что путь будет долгим и сложным. И вряд ли подойдет новичку.

.EXE: Расскажите нам, пожалуйста, подробнее о графическом движке игры. Интересно, что вы почувствовали, когда стало ясно, что с лицензированием готовых движков ничего не получится? Движок от Original War, прекрасно себя чувствующий в рамках RTS, вряд ли пригодился в Aftermath, нет?

М.К.: Совершенно верно, движок нашей первой игры, Original War, не пригодился нам совершенно. Для UFO: Aftermath мы создали совершенно новый движок, который поддерживает все модные "штучки": мультитекстурирование, динамическое освещение, смешение анимаций (animation blending), skinning. Однако самая сильная часть движка, которой мы особенно гордимся, занимается генерацией и освещением игровых уровней в реальном времени. Это важная особенность, которой далеко не каждая тактическая игра в наши дни может похвастаться! У нас нет даже шаблонов — карта генерируется совершенно случайным образом.

Когда стало ясно, что с лицензированием NetImmerse и Havoc ничего не выйдет, мы почувствовали сильное разочарование. В первое время. А затем поняли, что это не конец, а только начало. Это прекрасная возможность для нас, как для команды, которая представляется, может быть, раз в жизни. И, мне кажется, мы эту возможность использовали.

.EXE: На скриншотах мы видим происходящее в режиме максимального увеличения. Как далеко можно будет поднять камеру, насколько большими вы собираетесь делать уровни и будет ли вид из глаз (скажем, для создания киноэффектов)?

М.К.: По мере приближения камеры модели становятся все более и более детализированными, поэтому на картинках мы стараемся не "улетать" слишком далеко. В игре вы сможете удалять изображение; как сильно — пока не совсем ясно, все зависит от производительности. Могу гарантировать одно: обзор будет довольно комфортным.

.EXE: Вне всякого сомнения, значительная часть обаяния подобных игр (противостояние человека и не-человека) состоит в атмосфере. Разработчикам из Mythos сто лет назад удалось напугать нас до чертиков. Но сейчас

все изменилось. Новые технологии, новые мы — черствые, циничные. Каким образом вы планируете контролировать наше сознание? К сожалению, картинки из игры не передают всей атмосферы, хотя скетчи с изображением инопланетян внушают страх. Ваш арт-директор — гений!

М.К.: Спасибо за добрые слова в адрес нашего художника! Я обязательно передаем ему их. Впрочем, нет, не буду передавать — зазнается. Мне кажется, что ваш вопрос уже содержит в себе ответ (еще бы, при такой-то длине. — **Прим. ред.**). Сдержанная цветовая гамма и эмбиент-саундтрек (кстати, его можно оценить по нашему видеоролику, опубликованному на www.bonusweb.cz) создадут необходимое настроение. РПГ-элементы позаботятся о том, чтобы игрок начал идентифицировать себя с происходящим на поле боя. Кроме того, очень важную роль играет правильно выбранный темп игры. События не должны разворачиваться слишком быстро, чтобы Aftermath не превратился в action, и не должны тянуть резину, потому что игроки начнут скучать.

.EXE: Ужасно интересно, что поддерживает вас на плаву, кроме работы (игры). Один из наших коллег, например, увлекается приобретением самых дорогих в мире солнцезащитных очков. Другой способен съесть за один присест пять упаковок сушеных кальмаров. А как вы проводите время?

М.К.: Возможно, покажусь вам очень скучным человеком, но я провожу все свое свободное время с семьей — женой и двумя маленькими дочками. Свободного времени, впрочем, невероятно мало, мы работаем по 12 часов в день, без выходных.

.EXE: Философский вопрос, отвечать не обязательно. Если бы вы могли повернуть время вспять и вернуть тот момент, когда менеджеры Virgin передали вам материалы Dreamland... Как бы вы поступили? Может быть, что-то сделали по-другому?

М.К.: Окидывая взглядом прошедшие события, я вижу множество вещей, которые стоило бы сделать по-другому. Однако игра получается, поэтому я доволен, что мы взялись за эту работу. Так что, в конце концов, я просто счастлив, что все сложилось так, как сложилось.

.EXE: Мартин, спасибо за беседу. Желаем вам успеха, найти понимания с “большим и независимым” и надеемся одними из первых увидеть что-то играбельное. Зовите в гости!

М.К.: И вам спасибо! Будем рады увидеть вас у себя, Брно — чудесный город. Приезжайте где-нибудь в феврале-марте следующего года. Встретимся в шесть часов вечера в “Черном медведе”...

Интервью вел **Олег ХАЖИНСКИЙ**.





HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON
www.haegemonia.com

Космическая RTS

Дата выхода	Ноябрь 2002 г.
Разработчик	
Digital Reality	www.digitalreality.hu
Издатель	
Wanadoo	www.wanadoo-edition.com
Издатели в России	
"1С"	http://games.1c.ru
"Нивал"	www.nival.ru

Один из финалистов нашего ежегодного конкурса двойников Homeworld.

ОСОБЕННОСТИ

Герои, планеты, РПГ-образная система набора опыта для кораблей, сюжет, в котором НЕ задействованы Хищные Земноводные Инопланетяне верхом на Органических Кораблях.



КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ПРОСТРАНСТВА

От трехмерного космоса до черных дыр

Минувшей ECTS, полный отчет о которой вы, несомненно, см. в прошлом .EXE-номере, произошло мини-событие, о котором мы никак не можем умолчать. В специальной рекрутерской секции, где корейские игрокомпании заманивали в свои сети европейских профессионалов, делать приличному человеку было совершенно нечего — ровно до тех пор, пока этот человек не замечал надпись "Relic is hiring!" с логотипом игры Homeworld 2. Дива, заведующая у Гардена (Alex Garden) людскими ресурсами, лишь исправно улыбалась и обязалась передать Александру Джоновичу все полагающиеся приветы, но в ответ на вопросы выдала вашему обозревателю лишь одну бумаженцию, на которой в скверном качестве был изображен единственный в мире скриншот HW2. Скриншот настолько божественно прекрасный, что ваш обозреватель моментально потерял остатки сознания и пришел в себя только через неделю, уже в Мадриде (см. тему текущего номера. — **Прим. ред.**).

Смысл всего этого предисловия в том, что вопрос о правящем наследнике Homeworld пока остается открытым. Принц с цифрой "2" пребывает пока, как видим, в очень подростковой стадии. Нам же хочется в космос — отражать сетчаткой взрывы, рисовать мыслью на космосе росчерки инверсионных следов, снова проваливаться в нирвану менеджмента крупного космического флота.

Текущие исследования космологического департамента единственного в России, СНГ и Европе журнала о КИ продемонстрировали неожиданное: оказывается, адрес постоянной прописки главных сегодняшних RTS-космоопер — город Будапешт, страна Венгрия. Через несколько кварталов от Philos Labs, возводящей обласканную нами Imperium Galactica III, скрежещет зубами студия Digital Reality, производящая конкурирующий проект **Haegemonia: Legions of Iron**. Соль шутки здесь в том, что две предыдущие Imperium Galactica принадлежали перу именно Digital Reality, пока пертурбации с издателями не лишили ее торговой марки.

Искренне пытаясь разобраться в том, какому из венгерских продуктов удастся скроить более злую рожу в сторону Канады, где, как известно, проживает Алик Ванкуверский, .EXE навостряет IP-телефон и призывает к ответу сотрудников Digital Reality. На том конце прямого оптоволоконного кабеля "2-й Рощинский пр. — г. Будапешт" — **Ласло ПЕЛЛЕР (Laszlo Peller)**, ведущий дизайнер игры и по совместительству директор проекта. Слушаем его очень внимательно.



Digital Reality, лично. Позади — Великая венгерская стена и офис конкурентов — Philos Labs.

Game.EXE: Привет, Ласло! Традиционный вопрос о похожести Haegemonia и Homeworld. Не обидитесь? Что между играми общего и чем ваша игра будет кардинально отличаться от?

Ласло ПЕЛЛЕР: Как и Homeworld, наша Haegemonia родом из трехмерного космоса и щеголяет масштабными сражениями. На этом, впрочем, всякое сходство и заканчивается: у нас будут шпионы, герои, очки опыта для кораблей, дерево из 250 изобретений и глубокий сторилайн — все это позаимствовано из наших предыдущих игр Imperium Galactica I и II. Оттуда же, кстати, пришел интерфейс. Которым очень удобство пользоваться. Как вы, конечно, знаете. И — никаких обид.

.EXE: Жанр стратегической космооперы в последнее время простаивает, несмотря на то что при помощи сегодняшних ПК-технологий уже можно, наверное, переходить световой барьер. С чем, по-вашему, это может быть связано?

Л.П.: Начнем с того, что никаких особых ПК-космоопер в последнее время не выходило. Однако публика активно читает НФ, смотрит Star Wars — поэтому мы думаем, что игра, выстроенная по схожим рецептам, обязательно будет иметь успех.

.EXE: Ну-ну. Но к собственно игре. В играх-про-космос крайне важен дизайн кораблей. У вас, судя по скриншотам, получилось НЕЧТО. Кто такую красоту рисовал и какими основными ориентирами он руководствовался?

Л.П.: Это труд всей команды. Сначала дизайнеры породили некоторые основные идеи по поводу рас, потом художники извели тонны (честное слово, тонны) бумаги на эскизы. После этого мы, так сказать, отфильтровали большую их часть, затем моделлеры приступили к созданию кораблей — на этой стадии у судов был еще большой шанс отправиться в увлекательное межгалактическое путешествие в мусорную корзину. Последний этап — текстурирование. Корабли, сдавшие этот экзамен, появятся в релизе практически в полном составе.

.EXE: Каковы основные тактико-технические характеристики мистического



А это он — Ласло Пеллер.

Walker Engine, кроме умения рисовать Зверски Красивый Космос? Почему, кстати, движок называется Walker? Надеемся, не из-за скорости работы?

Л.П.: У Walker'а долгая история. Изначально мы делали его для своей же стопроцентно оригинальной игры, в которой гигантские роботы бились бы друг с другом в интерьерах трехмерных городов (представляете?!). Увы, сей новаторский концепт пришлось пока оставить — к нам обратились представители паблишера с предложением породить космооперу. Мы решили, что не гоже пропадать почти готовому движку, подчистили его в соответствии с велениями времени и теперь делаем на его основе Haegemonia, а также еще одну RTS — Platoon (должна выйти в ноябре). Почти 150000 полигонов, друзья, обсчитываются на экране в реальном времени, сопровождаясь спецэффектами. И все это, разумеется, без малейшего намека на торможение, да... Кстати, кроме того, посредством умницы Walker'а мастерится анимация пехотинцев в той же Platoon. Кажется, мы изобрели абсолютно универсальный инструмент.

.EXE: Открытый космос — стало быть, никаких ориентиров. Как будет реализована навигация? Будет ли камера "привязываться" к кораблям или вы запустите ее в свободный полет?

Л.П.: Космос Haegemonia никогда не бывает пустым — в нем "развешены" планеты, светила, туманности и т.п. Именно они и будут служить в игре навигационными элементами. Кроме того, предусмотрено огромное количество режимов поведения камеры и специальных опций, позволяющих быстро переключаться между кораблями и небесными телами. По умолчанию все будет предельно просто: двойной клик на чем угодно — и вы получаете максимальное приближение камеры к желаемому объекту. Если вы потеряли из виду нужную планету или корабль, воспользуйтесь небольшим всплывающим меню — там будет перечислено все-все. Таких штуковин будет множество: к примеру, юниты, пребывающие под вражеским огнем, выделяются на экране особым образом, чтобы вы знали, куда бросать дополнительные силы в первую очередь.

.EXE: Баланс между принятием стратегических решений и действием. Как этот заковыристый вопрос решен вами? Не погрязнем ли мы в микроменеджменте флота, как это случается при игре в Star Trek: Starfleet Command?

Л.П.: В Haegemonia микроменеджмента вообще нет — то есть ПОЧТИ нет — особенно по части кораблей. Конечно, некоторое внимание придется уделить экономике, но вам не нужно быть выпускником Гарварда с дипломом "Бизнес-администрирование", чтобы успешно управляться с



Художник Кароль Роша (Karoly Rozsa).

нашей игрой. Две-три хорошо сбалансированные и густонаселенные планеты могут окупить строительство и жизнедеятельность огромного флота! Плюс ко всему большинство планетарных процессов по желанию может быть автоматизировано.

В миссиях будет по несколько стратегических точек, защищая которые, вы сможете почти полностью забыть о своих планетах и сконцентрироваться на боях.

.EXE: Ага! Здесь мы подошли к самому интересному. Как будет структурирован флот: крупные корабли + истребители? или как-то иначе? Сколько типов кораблей намечается?

Л.П.: Четыре типа — от истребителей до линейных кораблей. Но здесь есть важный момент: вы не будете контролировать отдельные корабли в Haegemonia — только взводы, каждый из которых имеет ограниченное количество “слотов”: скажем, можно будет скомпоновать ударную группу из двух авианосцев или из одного авианосца и двадцати корветов, а то и вовсе пользоваться роем истребителей. Со временем предельно допустимое число кораблей во взводе можно будет увеличить — на это направлена целая ветка в дереве изобретений.

Кстати, мы тут гоняли тестовые уровни, на которые запускали по нескольку сот кораблей одновременно... Машины поначалу слегка задумывались, но оптимизация все исправит. Поэтому, полагаю, в финальной версии вы сможете управлять флотом, состоящим из более чем ста судов.



.EXE: Предусмотрена ли возможность вселяться в кабины собственных кораблей?

Л.П.: Если у вас это получится, то, скорее всего, это баг! На самом деле мы не планировали ничего подобного в Haegemonia 1 (так и сказал: “один”. — **А.О.**).

.EXE: Найдется ли место в боевых действиях небесным объектам — планетам, астероидным полям?

Л.П.: Всенепременно! К примеру, устраивать сражение по близости от светила не слишком хорошая идея. Если, конечно, ваши корабли не снабжены специальной антирадиационной броней, которой нет у противника.

.EXE: Как вы подошли к созданию физики: использовали упрощенную, для зрелищности, как в HW, или максимально приближенную к реальной, как в O.R.B.?

Л.П.: Упрощенную, для баланса между шоу и сложностью. Мы решили, что, управляя флотом, последняя вещь, о которой вы должны думать, — это физика. Вашей главной заботой в Haegemonia будет поиск правильной тактики.



.EXE: Звучит заманчиво. В Haegemonia обещан менеджмент каждого офицера нашего флота. Как это будет реализовано и, самое главное, зачем нужно?

Л.П.: На самом деле вы получите героев, которых можно будет откомандировать на корабли или планеты. Влияние героев на характеристики флота будет ОГРОМНЫМ. Более того, некоторые личности будут воздействовать на целые планетные системы или даже на всю вашу империю! К примеру, герой под кодовым названием “одаренный полпред” повысит по всей галактике лимит и скорость прироста популяции, увеличит собираемость налогов и т.п.

И, да, вы сами будете персонифицированы в игре как герой.

.EXE: Поделитесь, пожалуйста, сюжетными намеками. Будет ли драма? Будут ли зеленомордые инсектоиды угрожать нашей планете?

Л.П.: Нет-нет, история начнется с крупной распри внутри человечества. Без алиенов тоже не обойдется, но — внимание! — ни одна из инопланетных рас в Haegemonia не является злобной и кровожадной по своей природе. Злодеи в игре не будут иметь расовой привязки. У нас все сложнее.

.EXE: Как, впрочем, и в жизни... Будем ли мы поощряться чем-либо между миссиями? Комиксы, FMV, вставки на движке?

Л.П.: И FMV, и cutscenes на месте, не будет только комиксов. Кстати, увидеть все межмиссионные вставки можно будет только в случае исполнения субквестов и тогда, когда вы будете завершать миссии с максимальной эффективностью и минимальными потерями.

.EXE: Сайт игры пугает нас обещаниями “нелинейных сценариев”. В чем сия нелинейность будет выражаться?

Л.П.: Во множестве побочных квестов (спасти героя, построить экспериментальное оружие etc.), чье исполнение аукнется позже по ходу космопьесы. Вы также сможете выбрать в начале игры сторону (Земля или Марс), причем последствия выбора станут очевидны далеко не сразу.

.EXE: Если можно, немного подробнее о системе wormholes и одновремен-


Композитор Тамаш Крейнер.

ных битв в разных системах. Как нам удастся контролировать несколько флотов одновременно? Не случится ли с пользователем буйного помешательства, как при игре в Starmageddon?

Л.П.: Интерфейс управления дает почти моментальный доступ к любому судну в любой системе — это раз. В любой момент можно поставить игру на паузу и раздать все необходимые приказы — это два. Логика любой войны: защищать критически важные точки, концентрировать силы, организовывать систему снабжения и коммуникаций — это три. Ко всему прочему, в Haegemonia не будет уймы одновременных битв в разных солнечных системах. Ибо мы думаем о балансе. Заботимся о нем. И вообще.

.EXE: А что решили с музчастью? Симфонизм, эмбиент или, может быть, найденный на археологических раскопках ВИА Yes?

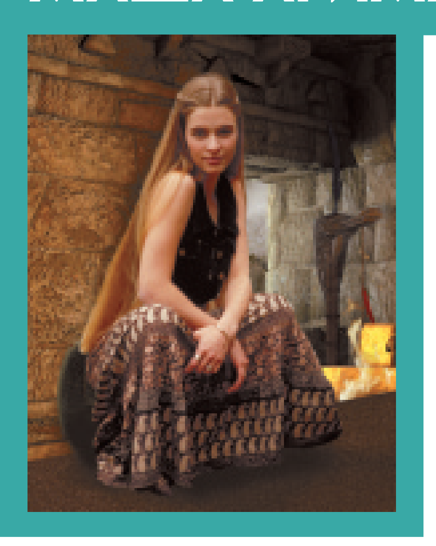
Л.П.: Классический симфонический оркестр и никак, извините, иначе. Тамаш Крейнер (Tamas Kreiner) и Эрвин Надь (Ervin Nagy) написали блестящий симфосаундтрек. Некоторые треки из него выложены на нашем сайте, не забудьте скачать и вдумчиво прослушать!

Интервью вел **Андрей ОМ**.

ОТ РЕДАКЦИИ: Интервью бралось до появления в Большой Сети играбельной демо-версии Haegemonia: Legions of Iron. Поэтому, друзья, прочитав этот текст, вы просто обязаны немедленно совершить переход в превью-часть журнала. Хотя бы для того, чтобы узнать, а так ли все вкусно и красиво, как это выглядело на словах, в РЕАЛЬНОЙ игре… EXE


Дизайнер Золтан Хорват (Zoltan Horvath).

МАША АРИМАНОВА

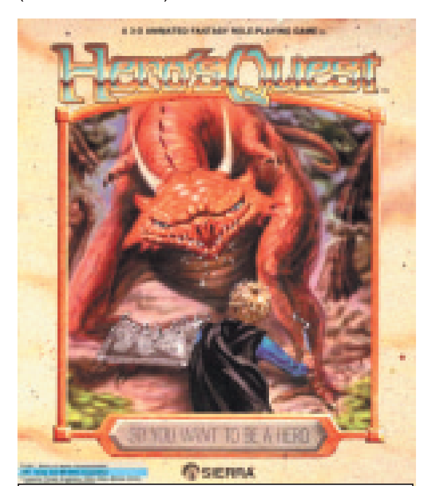


НАЙТИ ГЕРОЯ

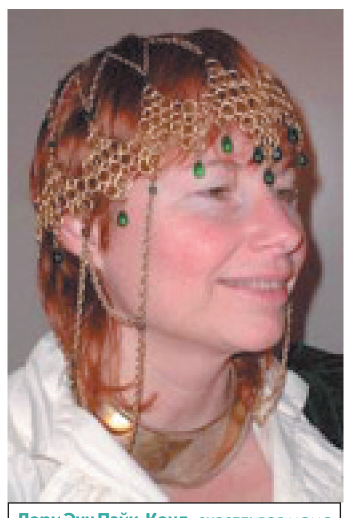
БАСТАРДЫ И РОДИТЕЛИ

Было время, когда квесты и ролевые игры существовали на разных концах жанровой линейки, тем самым поддерживая равновесие и спокойствие во Вселенной. Их потребители прекрасно уживались друг с другом (как свет и тьма, добро и зло, кошка и собака). Ничто не угрожало мировому балансу... до одного прекрасного дня.

Знающая все-все на этом и немножко на том свете наука статистика уверяет, что самой ходовой игрой в истории Sierra On-Line являлась вовсе не первая графическая адвенчура на планете, не дебют Габриэля Найта и даже не пятая серия похождений бравого галактического уборщика. Совокупным тиражом свыше миллиона (!) экземпляров (не WarCraft III, но все же!) разошлась (и без всяких предварительных заказов) совсем скромная НЕЧИСТОКРОВНАЯ игра. О самом бастарде и его сиквелах как-то не принято кричать в заголовках веб-сайтов, его родители не дают интервью и не облеплены с ног до головы преданными миньонами, как Джейн Дженсен (Jane Jensen) или Джош "Я открыл закон скрещивания зеленого горошка" Мендель (Josh Mandel).



Определение "a 3-d animated fantasy role-playing game" применить к Quest for Glory довольно сложно... Но с коллекционной коробкой не поспоришь.



Лори Энн Пайк-Коул, счастливая мама Hero's Quest.

Очень похоже, что нечто под затейливым названием Hero's Quest: So You Want to be a Hero крепко постарались вычеркнуть из памяти людской. Действительно, как современному девелоперу, так и его гипотетическому лучшему другу с отложенной на приобретение последнего девелоперского шедевра суммой в кармане трудно смириться с мыслью, что где-то по соседству существовало (и било все рекорды продаж) оскорбление естественного порядка вещей, гармонично сочетавшее в сердце своем лучшие черты квеста и РПГ. Девелопер вдруг начинает размышлять с карандашиком в руке, что построение такого гибрида — не такая уж в сущности страшная штука... Его лучший друг на обратной стороне земного шара то и дело замирает перед магазинной полкой, бессмысленно глядя вдаль. В действиях обоих не чувствуется былой уверенности. Кажется, еще немного — и на мир падет очередная Arcatera, Silver, Mistmare. Разработчик не осознает, что находится на грани позора и краха, игрок не подозревает, что стоит на пороге самого свирепого в своей жизни разочарования и продолжительных визитов к психоаналитику...

Как хорошо, что в безграничной мудрости своей Господь Бог создал издателей!

1989

Это символично. За настольной игрой в Dungeons & Dragons учительница начальных классов Лори Энн Пайк (Lori Ann Pike) встречает своего будущего мужа, Кори Коула (Corey Cole). На протяжении следующих девяти лет эта линчевская чета будет держать в страхе создателей лучших квестовых сериалов и отцов легендарных ролевых династий, раз за разом совершая невозможное: выпуская все новые и новые части Quest for Glory (именно такое имя по каким-то загадочным соображениям получил вышедший через одиннадцать месяцев и тут же взлетевший на вершину Hero's Quest), КВЕСТОВ С ПОЛНОЙ СВОБОДОЙ ПРОХОЖДЕНИЯ! Или, может быть, РОЛЕВЫХ ИГР С ЖЕСТКОЙ СТРУКТУРОЙ ГОЛОВОЛОМОК! Если немножко подумать, нетрудно убедиться, что ни то, ни другое явление существовать не может в принципе, совсем как некоторые экспонаты из числа присланных на летний .EXE-конкурс виртуальных мостостроителей имени Bridge Builder. О чем эти невозможные игры? Конечно же, о героях.

1990

В квест интегрированы три класса: воин, вор и маг. Воин кромсает всех

налево и направо. Маг участвует в конкурсах фокусников со сложными правилами. Вор вступает в воровскую гильдию, по ночам проникает в дома ничего не подозревающих второстепенных персонажей и похищает у них всю наличность. Локации у каждого свои, головоломки тоже. Все довольно элементарно. Настолько просто, что начинаешь подозревать, будто Коулы запродали души дьяволу. Потому что их схема, в отличие от десятков других, работает... и на поверку оказывается восхитительно непростой! Это сложнейшая серия из изданных Sierra. Дело в том, что, помимо специфических для своего характера атрибутов и скиллов, вы можете прокачивать (куда с меньшим успехом) и неспецифические. То есть теоретически можно, используя только одного героя, одолеть игру за всех троих. Вам это ничего не напоминает? Нет? Совсем ничего?

Между тем мой личный фаворит — Quest for Glory 2: Trial by Fire — выходит и отличается сильным восточным уклоном.

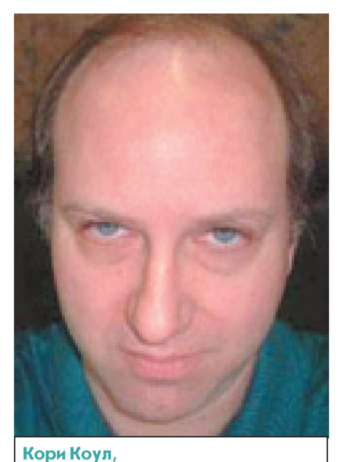
1992

Теперь и по графике тоже — впереди планеты всей. Шестнадцать цветов и текстовый интерфейс сданы в утиль; новый, с иголочки, движок эффектен и эффективен. Quest for Glory 3: Wages of War — самая красивая игра начала девяностых.

1993

Юмор серии труднопередаваем. Учитывая, что Лори Энн Коул, помимо учительствования, пробовала свои силы в сочинении сценариев для сатирических мультфильмов, представления с участием магов, воинов и воров разыгрываются в несколько асприновски-пратчеттовском стиле. Веселеньком и светленьком.

А в четвертой части Quest for Glory по имени Shadows of Darkness мы



Кори Коул,
счастливый папа Quest for Glory.

попадаем прямиком в Трансильванию. Первая же сцена — смертельная схватка в мрачном склизком подземелье. На смену греко-римским и арабским декорациям приходит обстановочка классического фильма ужасов "Носферату: Симфония страха". Затрудняюсь припомнить еще хотя бы одну игровую серию с ТАКИМ радикальным преломлением стиля. И это в эпоху расцвета! Мрак и ужас Quest for Glory 4 в той или иной степени окажет влияние на все игры, производимые Sierra в будущем.

В том же году Лори разводится с Кори, отсуживает у родной компании шестьдесят миллионов долларов, роет обширное подземелье под Пенсильванией и заселяет его аллигаторами для проведения Dungeons & Dragons-игрищ в натуральную величину. Ха-ха. Шутка.

1998

Кори и Лори официально входят в состав печально известной студии Yosemite Entertainment (да, это именно она была известна под собирательным именем "оригинальная Sierra" и исторгла из себя первые пять частей Space Quest), под эгидой которой выстреливают последний, пятый, Quest for Glory. Dragon Fire — это снова стилизованная Греция, но это очень, очень мрачная и беспокойная страна. Очевидно, флюиды из окружающей последних разработчиков квестов в офисах Sierra теплой и дружественной атмосферы проникают и внутрь волшебного мира. Картинка практически трехмерна. На групповой фотографии к исходным классам как-то незаметно прибился залетный рыцарь-крестоносец.

Самое забавное, что есть в этой части, так это возможности а) стать королем, б) жениться и в) ограбить банк. Для представителя каждого класса (опять же в теории) на просторах Сильмарии (сказалось увлечение Лори книгами Терри Брукса?) предусмотрена наиболее соответствующая запросам среднестатистического вора или мага страшно ревнивая гарпия. Надо заметить еще, что к пятому эпизоду исходная сложность Quest for Glory сходит на нет, поскольку персонаж из первой игры свободно импортируется во вторую, из второй — в третью, из третьей — в четвертую... Уж за четыре-то части можно как-нибудь умудриться зазубрить скиллы и атрибуты всех классов! Ну что, какие другие ролевые квесты способны на такое?

ПОСЛЕСЛОВИЕ

А сейчас мы (самое время) поговорим о... ждите... ждите... умоляйте меня... "Морровинде". Чувствуется, что нашему изданию прямо-таки не обойтись без еще одной авторской колонки о "Морровинде". "Морровинд" — наша общая игра года, и все мы обязаны написать сочинение на тему "Как я провел "Морровинд".

Со смертью Quest for Glory квесты оставили сколько-нибудь серьезные попытки слиться в экстазе с ролевыми играми. Вам не кажется, что на наших глазах начинается обратный процесс? Теперь уже РПГ усердно пытаются стать квестами. Доказательства? Ну, попробуйте как-нибудь на досуге провести семь параллелей между "Морровиндом" и "Пророком и убийцей". Это сделать куда легче, чем вы думаете. Если честно, то проводятся они просто с пугающей легкостью.



"Тайна Аламута" и "Морровинд". Найдите десять отличий!

АЛЕКСАНДР МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ



ПЕРВЫЕ БАЙТЫ

ЗАМЕТКИ НА ОСЦИЛЛОГРАФЕ

Краткий overview родной индустрии заставляет сердце биться чаще: сюжет Syberia сделал бы честь любому роману, красоты Imperium Galactica III неволят зачахнуть "3-й Эпизод" задолго до его выхода, зрелищности Max Payne хватит на десяток тарантин, а коммерческий успех игр Blizzard — объект черной зависти всех капиталистов мира. Можно смело констатировать: компьютерные игры, запрыгнув на одну ступень с изобразительным, музыкальным, литературным и киноискусством, готовы сполна вернуть все свои долги и займы: худфильмы по мотивам КИ, книги по мотивам КИ, настольные игры по мотивам КИ и все остальное — тоже по мотивам КИ. Даже "железо".

С каждым годом компьютерные игры становятся все совершеннее в техническом плане и постоянно подталкивают прогресс вперед: разработчики аппаратного обеспечения (далее РАО) конструируют ультрапроизводительные процессоры, способные потянуть на себе настоящий искусственный интеллект, чтобы полководцу Андрею свет Ому было мучительно скучно проходить однопользовательскую кампанию очередного варгейма; РАО проектируют ультрамощные видеоакселераторы, способные провернуть не один миллиард полигонов за миллисекунду, для того чтобы Господину нашему ПэЖэ "квакалось" не только быстро, но и красиво; РАО создают многоканальные звуковые системы, чтобы любитель быстрой двухколесной езды Олег Михайлович сделал изумленое лицо: "движок жужжит точь-в-точь как у моего "Бандита"; РАО разрабатывают ультрачуткие, ультрааутентичные и ультраудобные джойстики (а также рули, педали и "чебурашки"), для того чтобы вирпил Ахвердян, крякнув от неожиданности, ощутил под собой не кресло, но парижское небо... И еще много всего полезного делают РАО, но речь совсем не об этом. А о том, откуда есть пошла столь замечательная вещь — компьютерные игры (КИ), и как ей удалось втереться в доверие ко многим из нас.

ЛИРИКА

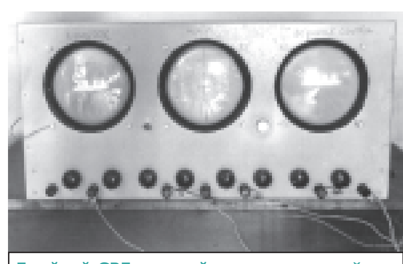
О том, что компьютеры можно и нужно использовать в качестве средства развлечения, люди додумались, конечно же, не сразу. Дело в том, что к моменту создания первого компьютера (и даже спустя еще несколько лет после) человеческий мозг попросту не созрел для подобной революционной мысли. Причин тому может быть несколько. Вспомним: в начале времен доступ к компьютерам имели лишь высоколобые ученые, люди во всех отношениях серьезные и ни о каком electronic entertainment'е не помышлявшие — забот у них хватало и без того, а компьютеры воспринимались ими всего лишь как модернизированные счеты. Кроме того, почти сразу же доступ к первым ЭВМ получили военные, применявшие "электронные мозги" для своих особо важных оборонительно-наступательных нужд. Например, для обсчета траекторий баллистических ракет — занятие совершенно нешуточное, ответственное и никаких игривых настроений не терпящее. Страшно даже подумать, что случилось бы во время боевых действий в 1944 г. (а компьютеры военными использовались уже тогда), вздумай какой-нибудь заскучавший на вахте боец поиграть в имеющийся под рукой аналог Scorched Earth. "Ракеты ушли, товарищ капитан!"



Тот самый Ральф Х. Бэйр в обнимку с собственным детищем — Magnavox Odyssey.

Наконец, сами компьютеры были еще столь молоды и несовершенны в техническом плане, что абсолютно не располагали к каким-либо играм. Например, для настройки первой ЭВМ ENIAC (Electronical Numerical Integrator and Calculator), разработанной в 1943 году, требовалось вручную изменить подключение 6000 контактов. Более того, электронные лампы, использовавшиеся в ENIAC, перегорали каждые несколько минут, что приводило к полной остановке системы. Для запуска было необходимо обнаружить и заменить сгоревшую лампу — а всего их в ENIAC использовалось 18000 штук. Словом, не entertainment, а сплошной вред здоровью.

На этой оптимистической ноте лирическое отступление, повествующее о нелегкой жизни наших предков в


Тройной CRT-дисплей, использовавшийся в EDSAC.

компании с динозаврами компьютерного мира, позвольте закончить.

В ПОИСКАХ ПЕРВЕНЦА

Отследить, когда же все-таки появилась на свет первая компьютерная игра, не представляется возможным: даже сейчас не каждый человек с ходу определит, чем занимается на работе его коллега — трудится или это игра такая мудреная. Что уж говорить об эпохе перфокарт, магнитных лент и осциллографов — сплошное недоумение и недопонимание: ряд цифр на рулоне бумаги, выползающем из допотопного принтера, мог оказаться как результатом интегрирования каких-либо особо важных данных, так и распечаткой ходов для "морского боя". В конце концов, можно получать огромное удовольствие от программирования и тоже называть это нетривиальное занятие игрой (кто сказал, что программирование не может быть названо игрой? шагом марш в магазин за Colobot, MindRover, Snake Combat, CoreWars etc.). И все же, опираясь на документальные источники, давайте попробуем разобраться, когда и где было снесено первое яйцо.

ВНАЧАЛЕ БЫЛО СЛОВО

Началось все, по-видимому, в 1951 году, когда 29-летний инженер Ральф Бэйр (Ralph H. Baer) был принят в штат нью-йоркской компании Loral, занимавшейся разработкой и производством телевизоров. Успешно отработав несколько месяцев, Ральф получил от своего руководства запрос на создание "самого лучшего в мире телевизора" (вот так у них, буржуинов, все просто: вынь да положь). "Самый лучший телевизор в мире", по мнению Бэйра, должен был состоять из самых современных на тот момент компонентов и нести в себе некую новаторскую идею. Если верить Ральфу, его совершенно не устраивала односторонняя связь телевидения со зрителем: последние вынуждены смотреть то, что им показывают, и не имеют возможности что-либо изменить по собственному желанию. Так в мозгу инженера-телевизионщика возникла идея о некоей игре, встроенной в телевизор. Обратившись с подобным предложением к начальству, Бэйр получил решительный отказ: начальство не испытывало абсолютно никакого энтузиазма по отношению к свежей идее, не понимало сути нововведения и не желало нести дополнительных расходов на разработку не пойми чего — идея о видеоигре на тот момент была еще довольно расплывчатой и недоработанной.


EDSAC в своей первой ипостаси.

Ральф, столкнувшись с полным непониманием, сдался, оставил свою затею и не возвращался к ней аж до 1966 года. Тем не менее именно он считается человеком, придумавшим видеоигры. Впоследствии Р. Бэйр со товарищи разработает и начнет продавать первую в мире игровую консоль, подключаемую к телевизору, — Magnavox Odyssey, а также получит патент за разработку концепта видеоигры (подробнее см. на www.ralphbaer.com).

OXO

Пока одни думали, другие делали. В 1952 году некий А.С.Дуглас (A.S.Douglas), студент Кембриджского университета, работал над докторской диссертацией на тему взаимодействия человека с компьютером и решил проиллюстрировать свой труд при помощи ЭВМ EDSAC, смонтированной в компьютерной лаборатории Кембриджа в 49-м году под руководством Мориса Уилкса (Maurice Wilkes). Эта машина — EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator) — являлась первым компьютером с хранимой программой, использовалась для расчетов в различных областях науки (в кристаллографии, метеорологии, физической химии, астрономии) и имела собственный банк программ на перфокартах. Дуглас для демонстрации своего научного труда самолично (а может быть, при помощи окружающих — кто теперь может сказать с


ClassicGaming Expo 2000: дедушка Бэйр рассказывает о том, как нелегко было изобретать видеоигры в 1951 году.

уверенностью?) написал для EDSAC простенькую программку — OXO: Game of Naughts and Crosses ("крестики-нолики", если по-русски). Любопытствующие могли играть друг с дружкой или соревноваться с компьютером, в память которого был заложен соответствующий алгоритм — прообраз первого искусственного интеллекта. Игровое поле при этом отображалось на экране электронно-лучевой трубки с разрешением 32x32 (чтобы получить хоть какое-то представление о предмете разговора, см. flash-симулятор EDSAC по адресу: www.cl.cam.ac.uk/UoCCL/misc/EDSAC99/simulators/india).

Таким образом, "крестики-нолики" можно смело считать первой компьютерной игрой, использующей вывод графической информации на экран. Эту программу можно также назвать и первой компьютерной игрой вообще, поскольку документальные данные о других подобных проектах отсутствуют. В свою очередь, А.С.Дугласа (Александр Сергеича?!) следует считать первым игроразработчиком-практиком, в отличие от теоретика Р.Х.Бэйра (дополнительную информацию см. на www.cl.cam.ac.uk).

(Продолжение следует.)


LEO-1, коммерческая версия EDSAC.



ИГРА В ТЕКСТ

А ВЫ УЖЕ ПОПРОБОВАЛИ DASHER?

Знали бы вы, как трудно иногда протащить в игровой журнал неигровую информацию! Издатели в голос рыдают: "Читатель ждет от нас сведений об ИГРАХ, журнал называется ГАМЕ.УЧУ, а вздорный старикан, понимаешь, о какой-то там р-р-революции толкует". Главный редактор еще проще и убедительнее: либо писать об играх, либо рукопись отправляется в дальний ящик стола. А ведь р-р-революция-то уже началась, молчать нельзя. Так что придется обходить их всех тихой сапой (в честь которой, собственно, и названы саперы).

Итак, в свое время, лет тринадцать тому назад, я долго и счастливо оттягивался, играя на 286-х компьютерах в игру Tunnels of Armageddon. О, это было очень здорово. Вид от первого лица, роскошная графика, а главное — невероятно захватывающий процесс, на грани психоделического шока. Весь мир, как у профессионального автогонщика, сжался до узкого конуса (кажется, это называют "tunnel vision"), а все за его пределами слилось в мутную и ни-ко-му не интересную суету. Зачем помнить о нем? Ведь через неизмеримо малую долю секунды оно уйдет за спину и навсегда исчезнет. А впереди появится новая развилка, так и норовящая полновесно врезать моему виртуальному аватару точно между… гм… иллюминаторов.

Погружение в процесс мгновенное и навсегда, все решения — на рефлексах, никаких раздумий или сомнений. В ближайшую щель, выстрелить в мишень, обогнуть препятствие…

АРМАГЕДДОН ПРИШЕЛ

Минуло 13 лет. Я отыграл в немало игр, но "Туннели" помнились. И каково же было мое удивление, когда совсем недавно, заглянув на сайт с жутковатым по нынешним стандартам адресом www.inference.phy.cam.ac.uk/dasher (мучительно длинным, не запоминающимся, даже если хорошенько выспаться, а главное — жутко некоммерческим), я обнаружил нечто знакомое.



"Туннели Армагеддона" — вид от первого лица, роскошная графика…

Как определяют суть проекта сами разработчики, "Dasher — это информационно-эффективный интерфейс для ввода текста, управляемый непрерывными естественными указывающими движениями". Эк завернули-то! А по сути — все те же "Туннели Армагеддона". В ближайшую щель, выстрелить в мишень, обогнуть препятствие…

Но довольно предисловий. Давайте я вам расскажу, что есть Dasher. Нет, понятно, вы и сами можете найти это дело на нашем диске (в корневой директории), и скриншот рядом красуется, но ведь пока не попробуешь — ощущение, что кто-то где-то явно полный идиот. То ли авторы, то ли ты сам. Что это, в самом деле, такое: кучка цветных квадратиков, едущих справа налево?..



В ближайшую щель, выстрелить в мишень, обогнуть препятствие…

А когда поглядишь поближе — выясняется, что все довольно прозрачно: мы начинаем, обозревая алфавит "с птичьего полета". Если продолжить метафору с туннелями, то мы как раз подлетели к стене, где вырезано много дырок с буквами. Причем дырки, соответствующие самым "популярным" буквам, специально сделаны шире, чтобы в них легче было попасть.

Залетаешь в нужную тебе (даже если издалека ее не видно — легко понять, где она обнаружится, когда подлетишь поближе, ведь порядок букв в алфавите все помнят еще со школьных времен) — и с некоторым удивлением замечаешь, что ситуация не изменилась: перед тобой снова развилка, снова весь алфавит доступен, только дырки другого размера. Например, после буквы "м" довольно вероятна "а", но вряд ли появится "щ", поэтому дырка "а" гораздо крупнее.

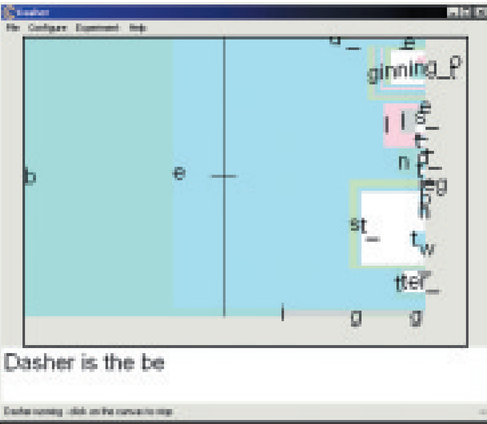
Поняв основной принцип, остается только тренироваться. Газ до отказа — и в развилки. Первое время я все ждал, когда же выскочит навстречу злобный враг, и готовился его отстрелить, но потом увлекся самим процессом полета.

И обнаружилось немало забавного. Во-первых, вы когда-нибудь задумы-

вались, с какой скоростью набиваете на клавиатуре? Профессиональная машинистка на момент получения диплома об окончании курсов машинописи должна добиться двух символов в секунду (то есть 120 в минуту). На диком Западе больше распространена другая мера: слова в минуту. Стандартное слово имеет в длину шесть букв, так что 120/6=20.

Вряд ли большинство читателей справятся даже с 10 словами в минуту, но, впрочем, почему бы и нет? Постаравшись, можно и вслепую научиться, и машинисткой стать...

А что же Dasher? Да так, пустячки: вооружив обычного человека мышкой, уже через час можно наблюдать, как он весело "набивает" текст со скоростью 15 слов в минуту, а рекорд одного из авторов программы — что-то около 39. Неплохо? Да, мне тоже нравится.



David Ward's Dasher.

А ВСЕ ПОЧЕМУ?

Весь секрет — в том, что задействуется навык, знакомый нам с детства. Вместо точного попадания двумя руками по правильным кнопкам, мы просто крутим руль и едем в том направлении, где видим правильное слово! Обратите внимание: для европейских языков наиболее удобный способ работы с Dasher — когда буквы едут справа налево, ибо они сами складываются в готовые слова! А вот для японцев — само собой, снизу вверх.

Не надо ничего делать точно, организм на это не заточен матерью-природой. Надо, как говаривали в фильме "Чародеи", видеть цель, верить в себя и не замечать никаких препятствий.

И тогда приходит осознание: одним пальцем на сенсорной панельке или на touch-screen карманного компьютера или мобильного телефона можно вводить текст с той же скоростью, что и на обычной настольной машине со здоровенной клавиатурой. Причем в нем будет намного меньше опечаток, ведь вероятность их появления очень низка, так что ошибочные буквы просто будут в слишком маленьких квадратиках, и в них просто так не попадешь!

Идем чуть дальше: компьютеры вот-вот станут носимыми, мелкий экранчик, встроенный в очки, и... И что, собственно? Клавиатура в чемодане? Мышь на коленях? Нет уж, спасибо! Я предпочту крохотную сенсорную панельку в руке!

О ЛЮДЯХ НАДО ДУМАТЬ!

Но, в конце концов, мой персональный кайф от сочинения текстов в любимый .EXE во время стояния в очереди за хлебом — это мелочи. Давайте подумаем о тех, кому действительно плохо.

Начнем с людей, страдания которых заставляют померкнуть даже мучения россиян с пятью кодировками русского алфавита. С несчастных азиатов: японцев, корейцев, китайцев. Тысячи, а то и десятки тысяч иероглифов, клавиатуры, похожие на панель управления космическим лайнером в дешевом фантастическом боевике. Сложнейшие системы кодирования каждого штриха и сбора из них целого значка, чтобы хоть как-то ввести японские слова в мобильный телефон. Они, конечно, привыкли, но ведь жалко же...

А теперь они просто будут "рулить" в светлое одним пальцем и благодарить английского ученого-альтруиста Дэвида Уорда (David Ward), из принципиальных соображений не ставшего патентовать свое изобретение! Dasher совершенно бесплатен и доступен для любого использования!

Наконец, люди, которым действительно тяжело. Без оговорок и шуток. Попробуйте на секунду представить, как жить человеку, у которого парализовано все. Не только руки или ноги, а вообще все. Один глаз, например, еще как-то слушается, но больше ничего. Каждая мысль, которую ему удается донести до окружающих (например, морганием условленное количество раз), — подвиг.

А теперь дайте ему устройство слежения за положением глаза (ценой от силы в две-три тысячи долларов) и Dasher — и смотрите! Человек начинает общаться (через речевой синтезатор) практически со скоростью обычной речи, пишет книги, живет в Интернете, пусть виртуальной, но полнокровной жизнью...

И не забудем, конечно, о людях, несчастье которых добровольное: покупателей консолей. Вы в курсе, что там нет клавиатур, правда? А знаете, как они там тексты вводят — URL всякие, имена победителей? Да, да, по буковке, не спеша... А теперь добавим Dasher — и обычнейший джойстик превращается в более чем полноценный заменитель клавиатуры.

Короче говоря, р-р-революция, крупнейшая со времен появления мыши, уже с нами. Столько лет мы мучительно пережевывали вторичные идеи, и вот она, красавица, бесплатная, умная, освобождающая кучу народа от неудобств, а то и мучений.

А вы уже попробовали Dasher?.. В середине октября выходит первая "неэкспериментальная" версия (да и исходные тексты опять же лежат на сайте и ждут своих разработчиков)...

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ



НАГЛЯДНАЯ АГИТАЦИЯ

МЫ ДОЛЖНЫ HOLD THIS POSITION

Боевые действия на планете стихают и разгораются вновь с большей силой, но есть место, в котором они не прекращаются никогда. Днем и ночью, без сна и отдыха, без перерыва на обед и вечерний намаз, без праздников и выходных дней. Каждую секунду анонимные воины присоединяются к боевым группам и очертя голову бросаются в драку. Едва успевая сказать друг другу несколько слов, они гибнут под пулями и вскоре воскресают вновь, с единственной целью — снова броситься в пекло. Это место называется Интернет, теперь я знаю об этом наверняка.

Go, go, go! I'm in position. Enemy spotted. Requesting for pick up! I hurt and need assistance. Enemy down. Thank you. Yes. No. WE MUST HOLD THIS POSITION. Видеомагнитофон заело в режиме повторного воспроизведения. Затянувшийся кошмар ветерана войск специального назначения. Одна военная операция за другой, без остановки. Мексика. Остров Уэйк. Колумбия. Тобрук. Остров Ногова. Антарктида.

Невидимая линия фронта определяется на ощупь с помощью всемогущего и условно-бесплатного "Всевидящего ока". Физическое тело игры — всего лишь внешняя оболочка. Астральное тело формируется хаотически и бесконтрольно. Жернова работают в режиме нонстоп. Попади в них раз и превратишься в пыль. Counter-Strike (6000 серверов/17000 игроков), Tactical Ops (240/6000), Operation Flashpoint (242/5000), Global Ops (20/300), Battlefield 1942 (600/10000), Medal of Honor (2000/7800), Return to Castle Wolfenstein (1300/8500).



Вы способны оценить красоту тихоокеанских островов? А с винтовкой в руках?

Когда бы ты ни включил компьютер — тебя будут ждать. Настоящий интернационал, полная анонимность. Кто японец, кто русский, кто террорист, кто сотрудник службы безопасности корпорации Omni-Tek — совершенно не важно. Бойцы меняют расовую принадлежность, вероисповедание, моральные принципы и пистолеты-пулеметы с помощью двух щелчков мыши. Главное в этой мясорубке — сам процесс. Точка кипения. Лезвие бритвы. Сотни микровоспоминаний в час, через неделю игры уже с трудом понимаешь, где ты, что и зачем.

Помню, что обещал кому-то сдать текст до какого-то числа. Помню, как был ранен на каменных ступенях дворца колумбийского наркобарона. Под градом пуль тянул руки к медбрату, который прятался за стеной в метре от меня. Попросил его о помощи, но он не ответил. Повторил запрос. Пули продолжали крошить камень вокруг. Медик был моим боевым другом, мы прошли бок о бок не один десяток миссий на этом сервере. Минула вечность. "Negative", — услышал я сквозь ворчание радиопомех. Сколько скрытой энергии в этих кратких эпизодах!

ПАРТИЗАНЫ

И вот через месяц непрерывных боев тебе в голову начинают закрадываться КРАМОЛЬНЫЕ МЫСЛИ. Ты вдруг замечаешь, как красивы острова в Тихом океане. Ты начинаешь думать о том, что движет этими людьми в камуфлированной форме. Ты размышляешь о том, позволяет ли физический движок игры Battlefield 1942 сидеть в одном джипе представителям двух воюющих сторон? По идее должен. Ну не взорвется же он в конце концов. Японец будет рулить, ты будешь оглядываться по сторонам и кричать "Пошел, пошел, пошел!". Но не в смысле "в атаку", а в каком-то еще смысле, что-то вроде: "хорошо едем-то как!".

Но как провернуть такой трюк? На каком языке каких жестов предложить врагу не убивать тебя выстрелом в голову, а прокатиться на джи-

пе с ветерком? Японские солдаты, хотя бы шутки ради, могли бы катать на своих лодках пилотов американских ВВС. Бесконечная канонада наконец стихнет. Самолеты выстроятся в ряд и будут отрабатывать фигуры высшего пилотажа и синхронную посадку на авианосец. Инженеры, пользуясь отключенным friendly fire, заминируют джип товарища и взорвут заряд в момент прыжка на трамплине. Смеясь, друзья взлетят в самое небо, а потом рухнут в океан, жалея о нераскрывшихся парашютах.

Да, и о таком иногда мечтается во время загрузки очередного уровня. Но как только в твоих руках оказывается автоматическая винтовка, а впереди — человек в чужой военной форме, вопросов о том, что надо делать, не возникает.

Между тем появляются люди, которые отказываются стрелять в себе подобных. Они приемлют конфетно-бараночные Unreal Tournament 2003 и Quake 3: Arena, они ничего не имеют против уничтожения бройлерных инопланетных монстров и слегка утомивших сказочных шерстяных существ. Существуют отдельные люди и целые организации, целью которых является прекращение насилия в тактических симуляторах.

Нет, это не оголтелые пенсионеры и даже не сенаторы США. Это опытные игроки, перерожденцы из элитных подразделений Counter-Strike. Их цель — разрушить игру изнутри. Лишить ее смысла. Превратить серьезное дело в художественную акцию, элемент контркультуры, фарс — как вам будет угодно.

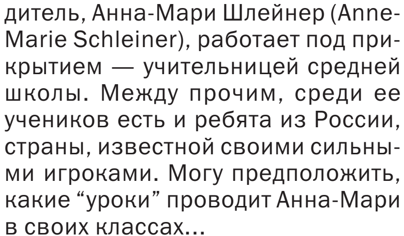
Разумеется, все эти организации глубоко засекречены. За их представителями развернута широкомасштабная охота. Их действия не выгодны никому — ни производителям игр, ни сетевым провайдерам, ни владельцам игровых клубов и серверов. Одна из самых известных групп носит название Graphical User Intervention. Ее представители под вымышленными IP-адресами подсоединяются к популярным серверам и начинают свою разрушительную миротворческую деятельность.

Их акции носят хаотический, но постоянный характер. Они действуют по одиночке и группами. В результате проведенных операций десятки серверов пустеют, тысячи людей лишаются игры, и, что самое опасное, многие из них начинают задавать себе страшный вопрос: "Что я здесь делаю?".



Каждый раз, когда вы видите, что два человека собираются стрелять друг в друга — бросьте им под ноги хлопушку.

Все мои попытки выйти на связь с представителями GUI ни к чему не привели. Пройдя по цепочке из десяти с лишним людей, я вышел на аффилированную группу Velvet Strike, которая занимается разработкой антимилитаристических граффити в формате Counter-Strike. Ее руководитель, Анна-Мари Шлейнер (Anne-Marie Schleiner), работает под прикрытием — учительницей средней школы. Между прочим, среди ее учеников есть и ребята из России, страны, известной своими сильными игроками. Могу предположить, какие "уроки" проводит Анна-Мари в своих классах...



Главная заповедь GUI и подобных радикальных пацифистских групп — не нарушать правила сервера, на котором проходят акции. Акционисты действуют строго в рамках закона, чтобы лишний раз не обращать на себя внимание властей сервера. Своими действиями они обращаются к уму и сердцу игрока, избегая неправомерных физических акций.

Начинается все с безобидного, казалось бы, хулиганства. Velvet Strike снабжает членов GUI граффити подрывного содержания. Игроки могут нанести их на любую ровную поверхность на уровне. Одно нажатие кнопки — и граффити начинает свою разрушительную пропагандистскую деятельность. Смысл и содержание картинок не является секретом — их можно скачать прямо на сайте Velvet Strike (www.opensorcery.net/velvet-strike). "Заложник военных фантазий", "Дайте онлайновому миру шанс!", "Присядь, ковбой" и пронзительное "bind mouse1 "+dropweapon". Дальше — больше. Спецназовец и террорист дружески обнимаются. Спецназовец целует террориста в губы. Я должен продолжать?..

Представьте себе эффект от подобных граффити. Незаметные и не узнанные, экстремисты-пацифисты заполняют стены уровня подобной мазней. И вот уже игроки застывают, пораженные, перед очередным шедевром от Velvet Strike. Летят мимо пули, пропускаются повороты, набираются неправильные команды. Настроение улетучивается.

Следующий этап — переход к активным действиям. После длительных уговоров Анна-Мари передала мне документ, распространяемый среди молодых членов GUI. Это методическое пособие по подрывной деятельности в Counter-Strike. Понятное дело, с минимальными изменениями оно используется и в других тактических симуляторах.

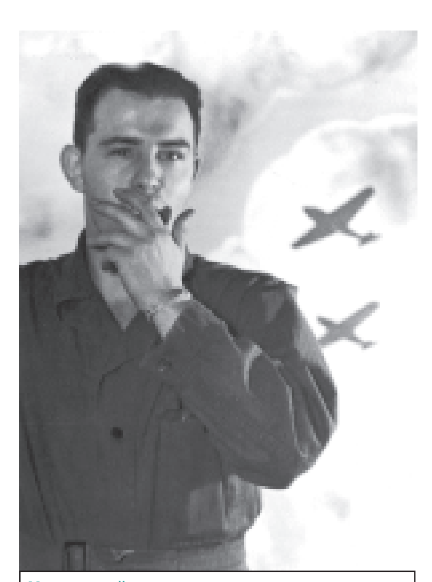
УПРАЖНЕНИЕ 1

1. Зайдите на CS-сервер в качестве террориста.
2. Освободите заложников, которых вы должны были охранять.

УПРАЖНЕНИЕ 2

1. Зайдите вместе с большой группой друзей на популярный CS-сервер.
2. Сообщите всем, что вы жертвуете собой во имя мира, и прыгните





Не стесняйтесь озвучивать свои сомнения перед другими членами команды.

все вместе с самого высокого здания на уровне.

УПРАЖНЕНИЕ 3

1. 14 игроков на открытой ровной площадке встают таким образом, чтобы вместе образовать фигуру в форме сердца.
2. После чего, не отвечая на огонь, беспрерывно повторяют слова "мир и согласие".

УПРАЖНЕНИЕ 4

1. Начните играть террористом.
2. Укажите спецназовцу, где установлена бомба.
3. Помогите ее обезвредить.

УПРАЖНЕНИЕ 5

Будьте социально активным. Большую часть времени проводите за болтовней в чате. Выбрав роль террориста, поддерживайте постоянный разговор со спецназовцами. Постарайтесь расположить их к себе.

УПРАЖНЕНИЕ 6

Чаще пользуйтесь хлопушками! Никто не запрещает вам использовать их на товарищах по команде, а в магазине дают по две хлопушки в одни руки. Каждый раз, когда вы видите, что два человека собираются стрелять друг в друга, бросьте им под ноги хлопушку. После нескольких попыток обе команды забудут о своих разногласиях и обратят свою ярость на одного человека — вас.

УПРАЖНЕНИЕ 7

Скачайте граффити в форме террористов и спецназовцев с прозрачным бэкграундом. Разместите их в ключевых местах уровня. Нервные игроки высадят весь боезапас, стреляя по стенам. Через какое-то время происходящее потеряет для них смысл, и они бросят игру.

УПРАЖНЕНИЕ 8

Постарайтесь минимизировать потери, всячески избегая собственной гибели. Укройтесь в самых отдаленных уголках уровня и не высовывайте носа. Таким образом, игроки будут тратить три минуты на кровавую резню и еще 12 минут на отчаянные поиски последней жертвы, которая затаилась в шахте лифта и отказывается обнаруживать себя. Такая позиция исключительно удобна для ведения беспрестанной болтовни. Говорите о том, как вы напуганы, что вы превратились в пацифиста и умоляете других игроков оставить вас в покое. Возможно, они одумаются и перестанут убивать друг друга. Чем черт не шутит!

УПРАЖНЕНИЕ 9

В роли спецназовца задумайтесь о том, почему правительство, которое отправляет вас на смертельно опасные операции, не в состоянии оплатить затраты на оружие, каску и бронежилет?! Стоит ли работать на такое правительство? Не стесняйтесь озвучивать свои сомнения перед другими членами команды.

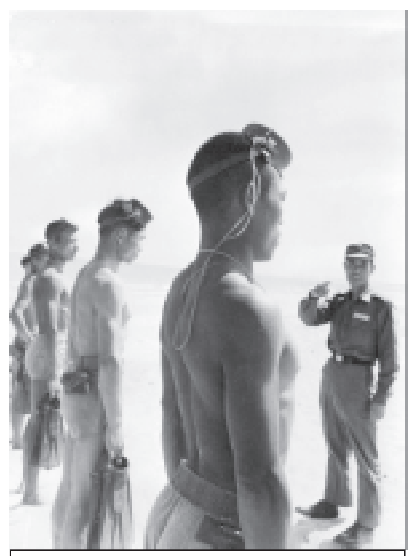
УПРАЖНЕНИЕ 10

После очередной гибели потратьте все время до следующего раунда на предсмертные вопли: "Аааа, о черт, ааа! о боже, как больно! я истекаю кровью! боже, я истекаю кровью! мне кажется, я умру! мне так холодно! мама! позовите мамочку! черт, я не подписывался умирать! я не хочу умирать в чужом краю! о нет, я не чувствую своих ног! мои ноги!.. о нет, кажется, я теряю сознание! пожалуйста, кто-нибудь помогите мне! пожалуйста, помогите! как больно, черт!.." В конце концов всем станет не по себе — и игра, к счастью, расстроится.

ПИНГ МАРИВАННЫ

И так далее. Я понимаю, вы шокированы. Впрочем, не бойтесь — антивоенное движение в Интернете только набирает обороты. Вы еще успеете пройти отпущенные вам природой две тысячи миссий и вряд ли встретите серьезное сопротивление GUI или подобных групп.

Но, видите ли, компьютерные игры вышли из детского возраста. Отдельных участников сетевого конфликта может разделять двадцать лет жизни. Конфликт отцов и детей перерос в новую стадию. Культурная пропасть исчезла, и теперь учителя и ученики разговаривают на одном языке. Из классных комнат полемика перетекает в cs_assault и de_dust. Выпускник столичного педвуза Павел Анатольевич разряжает в ученика-подлеца Сидорова обойму Colt M4A1 — он не сделал домашнее задание. "Училка" Анна-Мари рисует антивоенные граффити для Counter-Strike. Там они будут замечены и востребованы. Время стенгазет ушло безвозвратно.

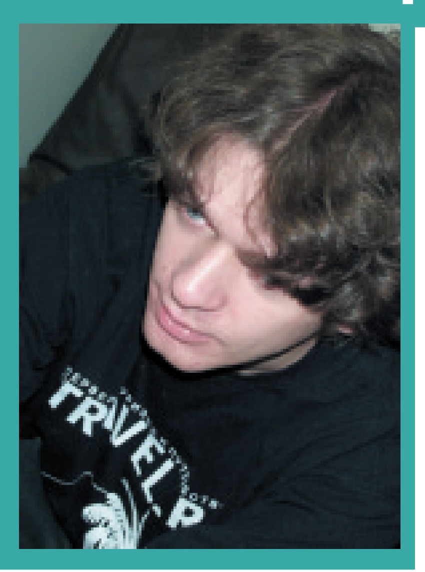


Выбрав роль террориста, поддерживайте постоянный разговор со спецназовцами. Постарайтесь расположить этих козлов к себе.



Можно только предполагать, какие "уроки" проводит Анна-Мари в своих классах...

АШОТ АХВЕРДЯН



ПОВЕЛИТЕЛЬ ХЕКСОВ

НОВЕЙШИЙ ВАРГЕЙМ ПОЧТЕННЫХ КРОВЕЙ

Жаль, что этой игре заведомо был заказан путь в раздел рецензий. Ладно еще, что перед нами самый настоящий, без скидок и шуток, варгейм. Но стоит только представить себе возможную "стену шотов"...

Будучи нормальным профессиональным СМИ, сайт Wargamer.com раз в год проводит церемонию награждения своих героев. Вполне обычную церемонию, из тех, где приз лучшей РПГ прошлого (еще 2001-го) года делят Baldur's Gate II и Diablo II. Но если мы заглянем в номинацию "Лучший разработчик", то на третьем месте обнаружим Red Storm (за гениальный Ghost Recon), на втором — Bohemia Interactive (за Operation Flashpoint), а вот на первом месте...



Age of Sail. Французский Droits l'Homme против британских Amazon и Indefatigable.

ДЖОН ТИЛЛЕР — СУПЕРЗВЕДА

...А на первом месте восседает Джон Тиллер (John Tiller), рядом с которым возведена монументальная стела с семью — вы слышите? — семью игроназваниями! Этот список, состоящий сплошь из общепризнанных шедевров, открывает Squad Battles: Vietnam, чье шестиугольное величество было удостоено все тем же Wargamer.com звания лучшего, конечно же, варгейма года. (Слово "Vietnam" после двоеточия означает прежде всего то, что в будущем стоит ждать продолжения столь бурно стартовавшей серии.) В том же венценосном списке присутствуют такие названия, как Panzer Campaigns (4 и 5), а еще... впрочем, какая разница.

"Знаете, моя мечта — сделать 20 игр в серии Panzer Campaigns. Возможно ли это? Если вдуматься, то, наверное, нет, ведь мой предыдущий опыт говорит, что даже у популярной серии завод кончается гораздо раньше. Впрочем, посмотрим, что получится..." — говорит сам Джон.

ПАРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Варгеймы в реальном времени являются в определенной степени диковинкой даже сегодня, не говоря уж о тех далеких временах, когда вышла созданная Тиллером Age of Sail, главными героями которой были маленькие симпатичные мультипликационные парусники. Каждый был срисован с реального прототипа, обладал его именем и ТТХ, и любознательный игрок мог воссоздать добрую сотню морских сражений прошлого — от мимолетных стычек один на один до легендарной Трафальгарской морской сечи с ее полусотней участвующих кораблей. Впрочем, многочисленные страницы истории так и не были открыты — во время больших сражений игра была практически неконтролируема, а стычки лицом к лицу были донельзя медленны, даже если вы не решались включить опцию реального времени перезарядки пушек (около 5 минут)... Потом время парусных компьютеров сошло на нет, игры Джона Тиллера перестали считаться мейнстримом, и за изготовление Age of Sail 2 взялась русская "Акелла", в свое время, насколько я помню, отличившаяся одной из многочисленных... гм... "неофициальных" локализаций первой Age of Sail.



Age of Sail 2. Та же самая стычка: пара британцев против французских "Прав человека".

К делу создания сиквела "Акелла" подошла очень осторожно и с большим почтением к оригиналу. "Век парусников-2" явился практически идеальным продолжением: привнеся в серию великолепную оболочку (как графическую, так и звуковую, — вы помните, какая там была музыка?), "Акелла" оставила почти без изменений саму игру, только подправив кое-какие недостатки оригинала и добавив некоторые

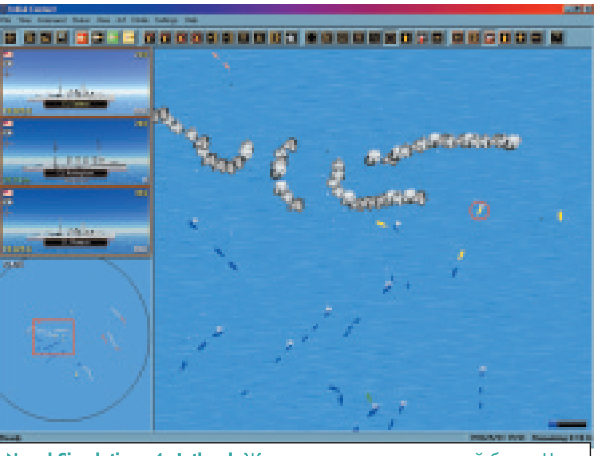
приятные нюансы. Конечно, никуда не делась родовая болезнь неуправляемости масштабных морских сражений, но величественные дуэли были выше всяких похвал. В общем, продукт получился настолько симпатичным, насколько это дано игре, не достойной заветного знамени "Нашего выбора".

Не в этот раз, на дворе время паровых компьютеров.

ЮТЛАНД

Очень даже наше время. Джон Тиллер с помпой (по местным неказистым варгеймерским меркам) презентует новую игру — Naval Simulations 1: Jutland (от HPS Simulations, www.hpssims.com), да что там игру — целую серию. Серия эта будет посвящена военно-морскому делу, а называться будет, ни за что не поверите, Naval Campaigns. Первая игра, как вы догадываетесь, посвящена Первой же мировой, а точнее — одному только сражению британского и германского флотов, страшной битве в Северном море, приключившейся в 1916 году. Десять миссий об этом самом Ютланде, парочка о других стычках (в нагрузку) и одна обучающая. Варгеймы — игры для взрослых людей, а потому никакого "прохождения кампании" не будет — с самого начала открыты все миссии. Каждый раз под вашим началом — десятки кораблей, а сами сценарии ограничены по времени — примерно от получаса до пяти часов очень реального времени, которое можно ставить на паузу (да, на ней можно отдавать приказы), а можно ускорять.

"Мне кажется, хорошая графика — обязательная часть хорошего варгейма", — сказал как-то Тиллер. Что он имел в виду, не вполне ясно — в "Ютланде" графики нет вообще, даже то, что было в первом "Веке парусников", теперь отрезано и выброшено. На нарисованном, почти вызывающе картонном море больше нет картинок кораблей, теперь там просто стилизованные значки-"лодочки", даже при максимальном увеличении. Слева — аляповатые картинки трех последних выделенных кораблей, под которыми карта в максимальном удалении. При отсутствии радости для глаз предлагают многочисленную радость для ума — еще бы, упор на максимальную реалистичность. Конечно, настоящие корабли со всеми их матросами, пушками, armor belts нужной толщины (которые охраняют те места, куда при первой возможности норовит ткнуться носом недружественная торпеда) и прочими атрибутами.



Naval Simulations 1: Jutland. Жестокая резня в кровавой бане. Черные точки (не видны) — снаряды; белые (тоже не видны) — торпеды; большие белые хлопья — дымовая завеса.

Отдельное слово стоит замолвить за расчет попаданий по сопернику. Проанализировав соответствующую историко-архивную статистику, были выявлены следующие цифры: британцы попадали по врагу в 2,7% случаев, а немцы — в 3,1%. Зато вероятность одним метким выстрелом уничтожить противника у англичан была много выше, чем у немцев, — 3,5% против лишь одного процента у англоговорящего неприятеля, так что можно, не греша перед реализмом, сильно упростить модель повреждений. "Ютланд" вообще не делает тайны из своей игровой механики — соответствующие формулы можно найти в документации.

Вот вкратце анкетные данные игры, если, конечно, не считать титанически одиозную фигуру ее создателя.

ПОВОРОТ СУДЬБЫ

Устанавливая Naval Simulations 1: Jutland, я был готов вынести несколько часов неизбежной скуки, но мне надо быть в курсе, я делаю деньги. Первое, что меня поразило в игре, вы только не смейтесь, — ее пиктограмма. Понимаете, это ТА ЖЕ самая "иконка", что и в первом Age of Sail. Не похожая на, а именно пиксель-в-пиксель та же самая, и, воля ваша, я никак не мог посчитать это добрым предзнаменованием. Кинул только взгляд в мануал, подумал, что отложу знакомство с ним на потом, и запустил.

Я не знаю, таким ли хотел видеть свой Ютланд всемогущий повелитель шестиугольников. Но я должен открыть вам страшную, пока еще никому не известную тайну: меньше всего "Ютланд" напоминает варгейм. Конечно, есть все эти реалистичные штрихи, историческая достоверность et cetera, и все-таки варгеймы такими не бывают. Это куда больше напоминает адреналиновый впрыск C&C в его лучшие годы, а точнее, особенно если принимать в расчет графику, то вообще тетрис или удачный арканоид. Кораблики (можно я буду именовать их так?) передвигаются по полю достаточно быстро, чтобы вы не скучали, если в стычке принимает участие десяток посудин. Но так как их там каждый раз под сотню или больше, то создается полное ощущение, что они носятся как угорелые. После первых спокойных минут постепенно заваривается что-то жуткое; корабли, не требуя от игрока персонального указания цели, непрерывно палят друг в друга, ставят (а это уже только с вашей подачи) дымовые завесы и мины, огрызаются торпедами; игрок мечется по полю, раздавая приказы — в подавляющем большинстве случаев это просто "повернуть направо/налево" или еще что-нибудь из вышеперечисленного: мышкой выделяешь корабль, клавиатурой даешь направление ему или всему соединению (очень удобно), правый клик с ALT — торпедная атака по цели; интерфейса просто не замечаешь, никакого тебе многостраничного варгеймерского микроменеджмента или поиска нужной "иконки", а сплошная адреналиновая лихорадка мышеклика: уворачиваемся от торпедной атаки, поздно замечаем поставленную мину, на экран непрерывно выводятся сообщения о том, какой корабль какие повреждения получил, бьешься, пытаясь успеть всюду, какое-то планирование возможно либо на паузе, либо с принятием решений мгновенно, а для каких таких суперменов предназначена функция ускорения времени — я просто не представляю...

Сценарий кончается внезапно и, словно напоминая о суровом происхождении игры, не дает доиграть после объявления итогов схватки. Теперь надо отдышаться.

Вот было бы здорово, если б вдруг "Акелла" перевела "Ютланд" в трехмерный мир.



небо над мадридом

Андрей ОМ,
фото автора

Ты просыпаешься в Лондоне. Ты просыпаешься в Лос-Анджелесе, Сеуле, снова в Лондоне. Похожий на хищную инопланетную биомассу международный аэропорт "Итэон". Карнавальный, напоминающий усеянную бутиками Carnaby Street второй терминал международного аэропорта "Хитроу". Стерильные залы международного аэропорта LAX, где законодательно запрещено говорить и думать о бомбах, джихаде и исламе. Десятки тысяч миль. "Аэрофлот", "Трансаэро", Delta, British Airways. Ты просыпаешься в Мадриде. "Добро пожаловать в аэропуэрте "Барахас". Сегодня 9 сентября 2002 года, в Испании 23.20". Впереди два бегозумных дня без единой свободной минуты: фактория талантов Pyro Studios, креативный бутик Trilobite Graphics. Паэлья, Веласкес, "Прадо", 8 сентября была коррида... Занесенный снегом Stalingrado в Commandos III. Тени потерянных викингов в Heart of Stone. Искусство войны в Praetorians. Киберпанк-икона будущего Duality. Над всей Испанией — безоблачное небо.

Heart of Stone

Action/RPG
Разработчик: Pyro Studios
Сайт разработчика: www.pyrostudios.com
Издатель: Eidos Interactive
Сайт издателя: www.eidosinteractive.com
Дата выхода: Осень 2003 г.

Суть

Очередная реанимация идей Lost Vikings в антураже... гм... диснеевского мультфильма про Средневековье.

Особенности

Командное решение загадок. Впервые в истории человечества натуральная трехмерность, позволяющая влезать на столы и громить комоды.

Praetorians

Тактическая RTS
Сайт игры: www.praetoriansgame.com
Разработчик: Pyro Studios
Сайт разработчика: www.pyrostudios.com
Издатель: Eidos Interactive
Сайт издателя: www.eidosinteractive.com
Дата выхода: Февраль 2003 г.

Суть

Блестящая и энергичная историческая RTS. Живой упрек существованию игр, подобных Age of Empires.

Особенности

Через полчаса после начала игры гарантировано погружение в глубокую медитацию на белочек и иррациональный страх перед лесными массивами.

Commandos III

Action/RTS
Разработчик: Pyro Studios
Сайт разработчика: www.pyrostudios.com
Издатель: Eidos Interactive
Сайт издателя: www.eidosinteractive.com
Дата выхода: Конец 2003 г.

Суть

Наступление началось!

Особенности

Сталинград, снайперские дуэли, прибытие поезда — третья часть вместит в себя больше действия, чем две предыдущие и аддон, вместе взятые.

Duality

Киберпанк–action
Сайт игры: www.e–duality.com
Разработчик: Trilobite Graphics
Сайт разработчика: www.trilobitegraphics.com
Издатель: Phantagram Interactive
Сайт издателя: www.phantagram.com
Издатель в России: "Руссобит–М"
Сайт издателя: www.russobit–m.ru
Дата выхода: Конец 2003 г.

Суть

Смутные очертания будущего киберпанк–шедевра (вариант: киберпанк–провала).

Особенности

Спайдермень–наемник, косильщик виртуальных лужаек и девушка–хакер в кумачовом нижнем белье.



Мадрид действует на истерзанного blight storms и так называемой "погодой" обитателя города Москва как пригоршня антидепрессанта "Негрустин". Жара. Хрустальный воздух. Ни один из листьев ни на одном из деревьев даже не думает желтеть и срываться с насиженного места. Географической карте верить не хочется: кажется, за каждым углом начинается спуск к морю. Никто никогда никуда не спешит. Перед каждой второй проходящей по улице женщиной хочется упасть на колени и предложить руку, сердце и половину цивилизованного мира. Первое, что делает обозреватель единственного в России и, вероятно, Европе КИ-журнала, выйдя из Opera Hotel, — идет через площадь к резиденции Хуана нашего Карлоса I, ложится, натурально, спиной на прогретую светилом каменную скамейку и смотрит, смотрит, смотрит в мадридское небо...

El paso a la Perditioso

Именно так пламенные испанские переводчики называют добравшийся до местного проката Road to Perdition. Офис Pyro Studios, как выясняется после телефонного разговора с нашим старым E3-знакомым Иниго Виносом (Inigo Vinos), находится в стопроцентном мадридском "пердитиозо": авениду де Бургос, что неподалеку от железнодорожной станции Чамартин, неподготовленному человеку найти не проще, чем знаменитый дом # 8 по Второму Рощинскому. Антураж, впрочем, отличается разительно: солнце, стекло, бетон, кто-то с ревом подстригает непокорную живую изгородь бензопилой. Воздух имеет вкус и консистенцию меда пчелиного: работать не хочется, хочется белого вина со льдом и вздремнуть.

Международный PR-специалист Иниго, встречающий вашего строптивого в металлических дверях, по-прежнему говорит по-английски со злодейским акцентом и выглядит так, как будто в свободное от Pyro время шабашит на местном Арбате двойником А. Бандераса. "Бросайте вещи в переговорной, Эндрэй, и не смотрите на часы — вы остаетесь здесь до вечера. Да, что заказать в ресторане?.. Ну быстрее, а то у них не останется свободных столиков". Все это — не обращая ни малейшего внимания на мой лепет о том, что, дескать, совсем-совсем не голоден... Так надо. "Я заказываю



Хавьер Аревало (которого мы преступно обозвали в ЕЕЕ– (#8)номере Хавьером Перезом — не см. фото на стр. 23!) в размышлениях о судьбах ПК–игродевелопмента. Красивые тренировочные штаны в кадр, увы, не попали.

паэлью. Это Испания или нет?!" — патетически вопрошает Винос. Воистину Испания.

Здесь на звук выходит облаченный в тренировочные штаны и непременную бармалейскую щетину Хавьер Аревало (Javier Arevalo), прожект-лидер Praetorians и не последний человек, принимавший участие в разработке Commandos I и II. Шествуем к рабочему месту претор-босса, по пути заглядывая в двери: Pyro — фактория, фордовский сборочный конвейер. Люди, напряженно смотрящие в мониторы, сидят очень плотно — локти друг у друга на столах. Никто не слоняется без дела, никто, верите ли, даже не разговаривает о постороннем. Хавьер поясняет: "Нас сейчас около 100 человек, и мы продолжаем расширяться. Надо уже подыскивать офис попросторнее". Сотня герильерос разделена на четыре девелоперские команды, одна из которых, собиравшая версии Commandos II для консолей, нынче отбыла на заслуженный отдых — в отпуск. Черт знает, может даже, и в Третий Рим. С них станется.

Pyro Studios — еще и фабрика талантов, из чьих стен так или иначе вышел весь сегодняшний игродевелопмент Испании. (Как, значит, все мы — из гоголевской "Шинели".) Аревало загибает пальцы: "Основатели Trilobite в свое время работали над Commandos вот в этой самой комнате, еще один человек из группы Commandos II организовал Digital Legends. Кстати, вы знаете, что к ним сейчас почти полностью перешли сотрудники распавшейся Rebel Act?" Теперь знаем.

Let us play

Game.EXE: Хавьер, вы не поддались всеобщему соблазну желтого консольного диавола?

Хавьер АРЕВАЛО: Мы очень осторожно, приставным шагом движемся в направлении этого рынка: только что поступили в продажу консольные порты Commandos II, со временем выпустим приставочные версии и для третьей части, это очевидно. Но основным средоточием наших сил пока остается ПК.

.EXE: Судя по цифрам, игры для приставок продаются лучше — а Pyro нужно кормить 100 человек!

Х.А.: Да. Но посмотрите: все успешные приставочные игры являются сиквелами. Специфика консольного игродевелопмента в том, что любая успешная идея пережевывается там минимум по 10 раз — до полной потери человеческого облика. Мы, как разработчики, не хотим погружаться в это болото. Скажем так: инновации лучше всего продаются на ПК, и это нас устраивает. Именно поэтому мы не хотим мчаться вперед по рельсам серии Commandos, с которой гарантированно будем в ближайшем будущем иметь свой кусок хлеба с оливковым маслом. Heart of Stone, Praetorians — это наши инвестиции в собственное будущее.

.EXE: Еще одно распространенное мнение: разработка для приставок обходится дешевле и отнимает намного меньше человеко-часов. Все эти вопросы совместимости железа и так далее...

Х.А.: Посмотрим на это с другой стороны. Фиксированная архитектура современных приставок определяет совершенно особенную философию разработки: кодеры выжимают максимум производительности из тех рамок, в которых волею издателя оказались. На ПК же — совсем другая история. Изготовление ПК-игр — творчество, искусство. Единственные рамки, которые вас стес-



В первоначальной концепции Heart of Stone персонажей должно было быть трое, теперь девелоперы откомандировали к ним в помощь еще пару. Трепещи, Возрождение!



Heart of Stone. Судя по всему, сейчас положительный персонаж заключит отрицательных в жаркие испанские объятия.



Игнасио Перез, отец–основатель, генеральный секретарь и рулевой.
Вот этими мозолистыми руками лично выстругивает игру Commandos III.

няют, — ваше собственное воображение и мастерство. Плюс ко всему приставочное железо стремительно устаревает, а потребитель — зверек к таким вещам чуткий и пугливый, как лесная лань.

.EXE: Вернемся к инновациям. Как вы относитесь к деятельности компании Spellbound (авторы Desperados и будущего Robin Hood — беспардонных клонов Commandos. — **Прим. ред.**)?

Х.А. (после паузы, конфузливо косится на Иниго Виноса): Ну... возьмите, например, WarCraft III — во многих отношениях это развитие предыдущих идей Blizzard, там очень мало нового. Но это вовсе не мешает WC3 быть превосходной игрой.

.EXE: Конечно. Тогда вот что: почему Pyro делает игры исключительно в исторических декорациях? Это корпоративная политика?

Х.А.: Да нет, какая там политика... Просто нам кажется, что знакомый антураж сокращает время погружения в игру: в этом мире действуют привычные законы, и нам не нужно гадать, приживется ли в нем игрок. Между прочим, непосредственное отношение к истории имеет и наш третий проект — Heart of Stone.

Я обслуживал испанского короля

Heart of Stone (далее — HoS) — игра от Pyro, о которой вы ничего не знаете. Полный медиа-blackout. На официальном сайте студии — ни полслова, ни пол-"джипега". Даже битого. Eidos бдительно следит, чтобы ни капли в рот. "Мы, — говорит Иниго, — проведем первую официальную презентацию HoS где-нибудь в январе 2003-го. Или позже". На магазинных полках игра ожидается не раньше сентября-октября 2003 г.

Ситуация выглядит примерно следующим образом: замороченный сюжет, эпоха Ренессанса, менеджмент банды из пяти персонажей, RPG + adventure, полный трехмер. Можете поставить крупную сумму на то, что на коробке большими буквами будет написано: "From the makers of the award-winning Commandos series" — и три восклицательных знака. Как минимум.

Но чу! Лица и пропорции персонажей игры стопроцентно ассоциируются у наблюдателя с продукцией сатанинской дзайбатсу "Уолт Дисней и сыновья". При попытке прояснить причины такого смелого дизайнерского решения обнаруживается, что в студии Pyro по-английски говорят ровно два человека: уже знакомые нам сеньоры Винос и Аревало (потому и ездят дуэтом по международным выставкам, так сказать, загадкам). С Хорхе Росадо (Jorge Rosado), jefe de proyecto HoS, приходится поначалу разговаривать посредством записок, мимики и энергичной пальцовки. Потом прибывает скорая толмаческая помощь в лице Иниго.

Хорхе поясняет: "Дело в том, что все современные РПГ выглядят одинаково. Представьте, что вы не хищная акула международной журналистики, а мальчик Педро, взявший в супермаркете полистать случайный номер журнала PC Gamer Spain. Что вы видите? Neverwinter Nights, Dungeon Siege, Icewind Dale 2 — все эти игры имеют усредненный "фэнтези"-облик. Отличить одну от другой может только человек, включенный в процесс. Именно поэтому мы хотим, чтобы HoS можно было узнать с полувзгляда на монитор". Это многое объясняет. Еще большее объясняет то, что никто в Pyro не играл в Morrowind — очевидно, в Испании имеется своя локальная "Акелла". "Только не думайте, что HoS будет игрой для детишек!" — поспешно добавляет сеньор Росадо. Мы послушно стараемся так не думать.

Между тем работающего прототипа пока нет: игра живет в виде нескольких безлюдных уровней, анимированных трехмерных моделей и мощнейшего концепта. Последний прост и силен, аки железный лом в деснице революционного матроса: HoS будет Полностью Трехмерной. Слово Хорхе Росадо: "Сегодняшняя трехмерность action/RPG — фальшивая. Какие преимущества вы получаете от возможности повертеть камеру вокруг своего героя?.. Ровно никаких, но нужно же девелоперам загружать работой "джыфорсы"! Мы делаем все по-другому: можно будет запрыгивать на столы, переворачивать любую мебель, блокировать двери и устраивать пожары. Уверяю вас — почувствуете себя так, будто только что из-



Heart of Stone. Впервые на экранах — настоящая трехмерность.
Сломав лестницу, ведущую к балюстраде, можно будет серьезно осложнить жизнь врагам. Или себе.



Heart of Stone. Освещение — особая гордость демиургов. Все просчитывается в реальном времени, каждый источник света можно — что? Правильно: погасить.

бавились от наручников, в которых провели последние несколько лет!"

The future can be seen

Справедливости ради стоит заметить, что ничего пока не работает так, как обещано. РПГ-составляющей еще даже не начинали заниматься. Ничегошеньки пока не ломается-разрушается-разбивается, все объекты поголовно, встав по стойке "смирно", покоятся на своих законных местах. Ведомая Хорхе камера порхает по заставленному тяжелой антикварной мебелью уровню, балуясь с источниками освещения: здесь приглушит, там сделает ярче. Все это впоследствии пригодится — умело оперируя тенями, можно будет дурачить местных кардиналогвардейцев.

Последние являются частью неразглашаемого пока сюжета, меньше трех не собираются и полны решимости при встрече вытрясти из наших героев последний дух. Хорхе демонстрирует, как в особом редакторе гады проделывают артикулы с ружьем, — да-да, в HoS будет огнестрельное оружие. Вмешивается Иниго: "Кстати, существенную роль в сторилайне сыграет Леонардо да Винчи!" Замечаю, что, принимая во внимание грядущую Lionheart, Леонардо может получить в раю прозвище Веретено — за скорость вращения в гробу. Росадо смущается: "Ну, мы еще не решили, доведется ли встретиться со стариком лично".

От истории вообще будет зависеть многое: миссии будут подчинены сюжету. Отсюда дворцы, тюрьмы, изобретательские лаборатории и Открытые Пространства — в компактной упаковке небольшими дозами. Уровни делаются с тем расчетом, чтобы их можно было окинуть одним взглядом и моментально получить картину происходящего. Для вящего удовольствия предусмотрены подквесты, чья реализация опять же покрыта клубящимся мраком.

Из немногих очевидных вещей: команда из пяти героев (первоначально предполагалось, что их будет трое) действует в строгом соответствии с заветами игры The Lost Vikings, также вертящейся в гробике со скоростью более тысячи оборотов в минуту. С той только разницей, что как таковых загадок, в отличие, например, от Commandos I и II, в HoS не будет. Хорхе клятвенно обещает, что команда не предписывает один-два возможных пути решения каждой микропроблемы: вы имеете задачу, вы имеете антураж, вы имеете серое вещество в голове для поисков оптимального решения. Всё.

Здесь Иниго многозначительно кашляет, смотрит на часы и говорит, что нам надо мчаться дальше, а то, значится сказать, паэлья остынет. На пути к паэлье пролетаем мимо оклеенной постерами WarCraft III (понятны то есть ориентиры?) студии, где производится FMV к Praetorians: к сожалению, ничего сверхъестественного, вы наверняка будете проматывать творения аниматоров решительными "эскейпами".

На столах у киноделов возлежат DVD-релизы вышедшего на днях в Испании полотна El Senor de los Anillos, известного по эту сторону Большого барьерного рифа как "Властелин колец".

В следующей тайной комнате сидит человек-оркестр, композитор всех без исключения игр Pyro Матео Паскуаль (Mateo Pascual). Грохочет ратная музыка, незамедлительно воскрешающая в памяти краснознаменный ордена Киноакадемии саундтрек к х/ф "Гладиатор". Матео сравнением недоволен: "У нас будет совершенно уникальная, ни с чем не сравнимая внутриигровая музыка!" Конечно-конечно. Все попытки выпросить у герильерос несколько треков для .EXE-диска натыкаются на выражение театрального ужаса на лицах. "Вы что, — хором вскидываются Иниго и Матео, — Eidos позиционирует музыку к нашим играм как отдельный коммерческий продукт!" В доказательство предъявляется оригинальный саундтрек к Commandos II, запаянный в магазинный целлофан и с ценником в песетах. (ББ, которому оный диск был сдан на разграбление по прибытии в Третьеримск, досадливо хлопочет лицом: "Слишком уж просчитано. И



Иниго "Я заказываю паэлью. Это Испания или нет?!" Винос в зале Pyro–славы: на стенах сплошь увеличенные, покрытые лаком обложки журналов, воспевавших Commandos. Скоро стены студии украсит Еще Одна Обложка.



Египетские уровни Praetorians заливает многоваттным светом жестокое стерильное солнце, а роль белочек исполняют скорпионы.



Praetorians. Доставить башню к крепостным стенам в относительно неповрежденном состоянии — задача из тех, которые в учебниках по менеджменту называются "челлендж". То есть очень сложно.

без фантазии. И сплошные цитаты. Игра в саундтрек", но до Матео своего мнения просит пока не доносить. Мол, а вдруг в Commandos III парень прыгнет выше головы. Дает, стало быть, Матео последний шанс.)

Рекламная пауза

Из паэльи (Иниго произносит: "паэйа") смотрят выпученными черными глазами огромные страшные ракообразные, явно не прошедшие у Верхувена пробы в Starship Troopers. Обозреватель Единственного Журнала смотрит на них точно такими же глазами, переминаясь с вилки на нож. Иниго Винос между тем ловко распатронивает членистоногих и оперирует чесночным соусом, ни на секунду не отвлекаясь от светской беседы: "Да, кстати. Открою страшную тайну. Мы сейчас как раз начинаем работать над четвертым проектом. Совершенно новым, не имеющим отношения ни к одной из наших сегодняшних вселенных. И, да, пока мы склоняемся к тому, чтобы сделать его ПК-эксклюзивным". Вероятно, игрой займется вернувшаяся из отпуска девелопмент-группа консольной Commandos II? "Не обязательно. Наши команды очень мобильны: например, как только кто-то из группы Praetorians доделывает свою часть работы, он перебрасывается на HoS, и наоборот. Вопрос грамотного менеджмента".

Мы находимся в совершенно не туристическом районе Мадрида, где никому и в голову не придет подавать к паэльe богомерзкий кетчуп.

Светит такое солнце, за счастье видеть которое из своего окна хотя бы сто дней в году я с удовольствием отдал бы лет десять жизни, мизинец и крупную сумму наличными.

Облака и белки

Praetorians — основной сегодняшний фокус студии, несмотря даже на то, что из соображений перфекционизма релиз сдвинут с нынешней осени на февраль-2003. "Eidos, — морщит лоб Иниго, — даже не разрешает нам раздавать прессе обложечный арт Commandos III и HoS — в ближайшие месяцы они будут жестко промотировать Praetorians. В начале следующего года мы устроим большой тематический перформанс в Риме. Приедете?"

По обоюдному согласию вашего меня запирают в комнате с работающей бета-версией игры, берут обещание в случае чего звонить в рельсу, оставляют чашку превосходного кофе и бутылку "эвиана" и растворяются в кондиционированном воздухе.

Несмотря на то что Praetorians не увидит свет еще полгода, продукт выглядит так, что хоть сейчас под "Наш выбор". Не готовы лишь некоторые карты местности. Сюжетная кампания из 24 миссий, три стороны: римляне, египтяне и галлы (последние, как позже пояснил Хавьер Аревало, являются на самом деле стопроцентными варварами). Сюжет предписывает управление исключительно римскими легионами, тогда как в многопользовательских режимах выбор стороны никто ограничивать не будет. Впрочем, некоторые сингл-миссии предусматривают заключение пактов с упомянутыми народностями и, следовательно, возможность контроля над их юнитами. Опять же намечена гражданская война с *другими римлянами*, ошибочно полагающими, что существуют иные формы государственного устройства, кроме империи. Места боевой славы: Германия, Англия, Египет, Месопотамия. Несколько человек в Pyro занимаются исключительно тем, что сидят в высоконаучных библиотеках и штуди-



Студия, где производится Commandos III. Эти люди, не понимающие своего счастья, закрываются от мадридского солнца светонепроницаемыми черными шторами.

руют труды по истории Древнего Рима и верифицируют написание имен варварских вожаков. Это вам не, простигосподи, Age of Mythology с, блн, мухтарами, как в муМмии ретурнс.

Довольно, впрочем, изысканий: пусть сильнее грянет буря! Нынешняя версия настаивает на завершении tutorial, — забегая вперед, отметим, что в лучших традициях серии Commandos три обучающие миссии заставляют пользователя три раза полностью поседеть и проклясть тот день, когда он в первый раз взял в руки мышь. Сложно, понимаете, очень.

Поначалу Praetorians повергает в шок.

Юниты излечились от буратинии и выглядят эффективными, суровыми боевыми машинами. Леса... невероятны. Картинка в целом как будто написана Веласкесом акварелью: неяркие, приглушенные, теплые цвета — хоть сейчас в раму и в "Прадо" под пуленепробиваемое стекло. По земле бегают совершенно ни за чем не нужные, но потрясающе смоделированные белочки из полигонов. Шевелят лапками, испуганно приседают, заслышав топот сандалий, прыскают в кусты, взмахивая хвостиками. Белки, понимаете?! Настоящие. В длину миллиметров пять каждая.

После этого поднимаемую сандалиями легионеров дорожную пыль и оленей, пощипывающих в лесу травку, уже как-то можно воспринимать спокойно.

Зато тени от облаков, бегущие по полигонной земле, выключают ваши ответственные за цинизм, недоверие и кражу булочек из школьной столовой рецепторы насовсем. Облака и белки. Белки и облака. Повторяйте за мной: облака, белки. Это откуда-то из другого мира. Облака и белки. Можно медитировать часами. Понимаете, с десяток испанских программистов сидели и моделировали этим белкам динамику взмаха хвостов. Я спрашивал — они не использовали motion capture, мучались по памяти. И все это затем, чтобы вы поверили.

Боги мелочей

Дао юнит-контроля в Praetorians... отсутствует. Как мы уже сообщали, юнитам запрещено покидать группу, к которой они приписаны. Сами по себе гуляют только центурион, медик и два типа разведчиков, о которых чуть ниже. Управление завораживает. Вы можете делить взвод на любое количество отрядов в соответствии со своими тактическими потребностями, можете объединять потрепанные подразделения, можете использовать так называемые "специальные формации". Тяжелая пехота предпочитает "черепаху", лучники присаживаются на одно колено, тем самым лишаясь маневренности, но увеличивая дальность полета стрел. Пользователи копий занимают особо эффективную позицию для встречи кавалерии. Все это — вопрос грамотного применения в нужное время в нужном месте. Вообразите, что в StarCraft все ваше воинство состоит из Acolyte Siege Tanks с кардинально разными характеристиками, если вы понимаете, о чем я. Из стройной системы выделяются пока только Gladiators, которые, подобно стройбату, являются самыми что ни на есть зверями и кидаются в бой, едва завидев противника, — никакие приказы, формации и пр. на них не действуют. Над балансом Pyro, впрочем, еще думает, и, возможно, в конце концов буйных максимусов призовут к порядку. От баланса, кстати, уже были умучены elite pikemen — не вписывались в общую картину.



Хорхе Росадо, ответственный за Heart of Stone, — единственный в студии блондин. И тот крашеный.

Все манипуляции с когортами, включая распределение по тактическим группам, вынесены интерфейсом в левый верхний угол экрана. Pyro сознательно дублирует интерфейсными кнопками традиционные функции "Ctrl + цифра" и все "горячие клавиши", чтобы уравнять в правах и настоящих пацанов, и пугливых казуалов. С hotkeys, заметим, все равно удобнее — армия повинуется кончикам пальцев, рефлексы работают часто быстрее мозга.

Здесь tutorial решает представить нам скаутов. Камера планирует к вышедшей из лесу девушке, какова обращается к диким мущщинам со следующим спичем: "Ave, amigos romanos!". Ах, этот испанский... В арсенале разведчика — соколжириновского, снаб-



Praetorians. "Враг влетает в город, пленных не щадя,/ Оттого что в кузнице не было гвоздя". Изобилие гвоздей в варварских кузницах, впрочем, им все равно не поможет.



Praetorians. Менеджмент лучников — один из самых непростых моментов игры. В нужное время дать залп, быстро вывести подразделение из-под удара, спрятать в лесу — чистая rocket science. Вам понравится.

тивник, нарвавшийся на засаду, чувствует себя очень плохо и несет ощутимые потери — выкуривать партизан приходится также определенными типами юнитов. Спасти джедая, помимо звериного предчувствия, могут своевременное прочесывание насаждений волками и наблюдательность — над лесами, где творятся непотребства, кружат потревоженные птицы. Все это, право слово, мелочи, но, вернувшись домой, ваш обозреватель поймал себя на том, что начал шарахаться от лесов в WarCraft III, где, конечно, никакой разумной жизни нет и не предвидится. А ведь в Praetorians есть еще высокая трава, в которой присевших лучников не видно вообще! Благодаря всему этому в игре чувствуешь себя, как в джунглях, — никогда нельзя поручиться за то, что произойдет в следующую секунду. Проморгали единственную засаду — и под неслышный галльский хохот и веселые матюки ваша великая армада рассеяна, а центурионушко-свет укокошен.

Впрочем, довольно об этом. Вопреки расхожему мнению, в Praetorians имеется производство юнитов, для чего необходимо захватить одно или несколько сел. Количество разрешенного к постройке поголовья высчитывается весьма интересным образом: по соотношению юнитов "убил сам/потерял в бою". Большие армии достаются только героям, не говорите, что вы этого не знали. Игра, впрочем, весьма трепетно относится к собственной управляемости, и в финале водить в бой более чем несколько сот юнитов за раз нипочем не позволит. К "железным" ограничениям это отношения не имеет: дон Аревало давал зарок, что весь офис в свободное время гоняет Praetorians в мультиплейер при помощи антикварных видеокарт Riva TNT.

женный параметром "выносливость". Птичка свободно перемещается по всей карте, пока stamina не подойдет к концу. Враги могут заметить и обстрелять сокола, но горя не произойдет — птица всего лишь будет напугана и сменит курс, сорвав нам рекогносцировку. К соколу можно "прицепить" камеру, отчего игра принимает вид кинематографический до крайности, — примерное описание охватывающих наблюдателя ощущений см. в главе про белочек.

Существует и другой тип разведчика: с дрессированным волком на привязи. Кардинальная разница между ними в том, что серый может видеть, что происходит в лесах.

Лесные братья

А под сенью дерев творится нечто никем ранее в истории жанра не осуществлявшееся. Некоторые типы войск (лучники, легкая пехота) могут прятаться в чаще, превращаясь в видимые только своему хозяину силуэты. Про-



Praetorians. В движении фаланг есть что-то такое, что способно исторгнуть страшный рык даже из глотки самого распоследнего хиппи-пацифиста.

Здесь tutorial благополучно заканчивается, и мне поручают первую полноценную миссию. Я — воплощение дьявольской боевой хитрости. Я прочесываю леса. Я грамотно располагаю на местности лучников, охраняя их от посягательств усаженными в стационарную формацию pikemen'ами. Я захватываю ничейные деревни и превращаю их в свои гарнизоны. Я безжалостно сжигаю те поселки, которые явно не смогу потом контролировать. Я несу страшные потери, но в конце концов одерживаю блистательную победу.

На звуки виктории прибегает Иниго, с первовзгляда узнает карту на мониторе и говорит: "К сожалению, в этой миссии у нас пока не работает искусственный интеллект".

Тьфу ты.

Шесть загадок для дона Исидро Пароди

Уже следующая миссия (интеллект которой в порядке, я специально спросил) выгружает нас во главе ограниченного воинского контингента на подступах ко вполне угрожающего вида замку, раскинувшемуся на половину карты. Надо, стало быть, брать.

Взятие фортеций в Praetorians — уникальная забава, бальзам на измученный резиновыми рамками разум, тонкое (высоко)интеллектуальное развлечение. Ситуация может развиваться десятками путей, но для начала нам требуются осадные орудия. Их производство — процесс нетривиальный. Следим за руками: сначала выбираем подразделение легкой пехоты и нажимаем в меню кнопку Demote — "Разжаловать". Поверженные одним

мановением начальственного курсора в стройбат, вояки уже никогда не получат возможности вернуться назад — такова их планида. Трудовыми руками вчерашних легионеров на разумном расстоянии от замка возводятся лестницы и катапульты (тараны, баллисты и прочие вкусности — далее по ходу сюжета Praetorians).

С этого момента начинается простор, головоломка сенобитов из Hellraiser'а: вот мы подводим катапульты поближе и готовимся вломить по стронгхолдозащитникам картечью, уже набираем в грудь воздуха, чтобы разразиться соответствующим рыком, уже заранее зажмуриваемся... И ничего не происходит. Ворота фортеции распахиваются, оттуда бодро высыпает отряд варваров, в секунду развинчивает орудие на запчасти и с гиканьем убегает назад. Попытка покарать наглецов натыкается на град стрел со стены. Однако!

План "Б": отряд тяжелых пехотинцев прикидывается "черепахой" и устремляется к замку. Вражеские лучники беснуются, но много вреда принести не могут. В это время полдюжины носильщиков лестниц подбегают к стенам, по лестницам взмывает легкая пехота, наверху начинается массакр. Пока защитники заняты важным делом, мы спокойно подводим катапульты, лупим картечью... И попадаем преимущественно в собственных подчиненных. Последние театрально валятся со стен под ноги коллегам, где гибнут окончательно.

План "В"... оставим, пожалуй, за кадром. Все это слишком тонкая и нежная материя, чтобы пятнать ее за полгода до релиза.

Снова возникает Иниго: "Хотите, покажу, что будет дальше?" Tour de force по готовым уровням: Германия, где идет технически точно такой же снег, как в Commandos III. Expedition to Britain — октябрьская московская слякоть, островки ноздреватого снега. Египет со всеми полагающимися архитектурными излишествами: сфинксы! песчаные бури! декоративный кораблик на нильской пристани! Нам должно прорваться через всю карту к подкреплению. Начало не предвещает беды, но международный PR-человек демонически смеется и посредством специального девелоперского чита убирает fog of war.

Мини-карта тут же окрашивается в нежно-фиолетовый цвет. Ощущения — как у героев одной из сцен х/ф Pitch Black. Выдыхать неосмотрительно втянутый в себя воздух страшно. Под каждым кустом, во всяких зарослях травы сидят по нескольку десятков египтян (разумеется, древних). Иниго показывает Nubian archers — пластика пантер, луки в человеческий рост, бьют через несколько экранов.

Винос прислушивается: экспрессивный испанский, доносившийся все это время из-за стены, смолк. "Босс закончил планерку по Commandos III". Основатель Pyro Игнасио Перез (Ignacio Perez) является по совместительству главдизайнером сиквела — дело, понимаете, в надежных руках.

Stalingrado!

Команда, корпящая над Commandos III, сидит в светонепроницаемом чулане с кодовым замком на дверях. Обстановка рабочая: на столе у менеджера проекта Сезара Валенсиа (Cesar Valencia) лежат увесистый талмуд по нацистской архитектуре и фотоальбом репродукций из ранней Ленни Рифеншталь. Все дико косятся на тысячедолларовый чекистский (буквально! — **Прим. ред.**) фотоаппарат и норовят прикрыть лица, как плененные лужковскими полицанерами кавказцы-без-регистрации в момент кавалерийского наскока съемочной группы "программы" "Времечко такое".



Сезар Валенсиа — один из немногих людей, которым доверено управлять разработкой Commandos III. При виде фотоаппарата весь девелоперский инструментарий с экрана прячется, сменяясь логотипом будущей игры.

Загрузочный экран первой же миссии гласит: "Stalingrado: the offensive has begun". Появляющаяся вослед картинка выключает очарованному наблюдателю свет страшным прямым в челюсть. Валит крупный, как в хрустальном шаре, прошлогодний снег. Камера фланирует над площадью с лукичевым памятником, замечает в каком-то дворике вывороченные из земли качели. Скованная льдом Волга. Идет бой. Фашисты косят из дотов наступающих красноармейцев. Наши коммандос сидят, скрючившись, за обломком стены, от которого фонтаном отлетает высекаемая пулеметами вермахта каменная крошка. Вы деморализованы. Вы поражены в самое сердце раскаленным молотом испанских Вулканов. Вы любите эту игру с первых двух кадров. "Русские — ваши союзники, — поясняет дизайнер Хосе Мануэль Гарсия (Jose Manuel Garsia), закуривая редкую в наших краях пахитосу. — Контролировать их действия вы не можете, но в некоторых критических моментах они прикроют вас огнем". Здесь прилетают бомбардировщики и в реальном времени обрушивают на Сталинград ревущую гибель. На наших глазах обваливаются последние уцелевшие дома, исчезает во взрыве Ленин-дедуш-



Технически точно такой же снег идет и в Praetorians. За движением снежинок в Commandos III можно наблюдать до тех пор, пока ваших очарованных героев не убьют подоспевшие фашисты.



Знаток арийской архитектуры и синематографа, чернобровая бестия Хосе Мануэль Гарсия. "Вы увидите Commandos, не похожую ни на одну из предыдущих игр".



Commandos III. Любимый "пунктик" Pyro — дотошное моделирование военной техники. Каждая заклепка в каждом самолете находится там, где ей и предначертано историей.

ка. "В этой конкретной миссии, — продолжает Хосе Мануэль, — мы устроим снайперскую дуэль, которую вы забудете не скоро. Специально для того, чтобы уничтожить ваш отряд, из Берлина выписан особенный зловещий снайпер..." Враг у ворот?! Сеньор Гарсия молча опускает очи долу.

Ландшафты предыдущих Commandos, как все помнят, отличала некоторая безжизненность, вполне, впрочем, извинительная при ТАКОМ качестве рукописных задников. К третьему эпизоду в миссиях закипела злая, активная жизнь: безумие боя, никто не стоит на месте. Вот следующая карта, пока безлюдная и без названия: железнодорожный вокзал, Центральная Европа. Льет страшный дождь. Капли молотят по жестяной крыше, бурлят пузырьками в лужах. Эффект — как с белочками в Praetorians.

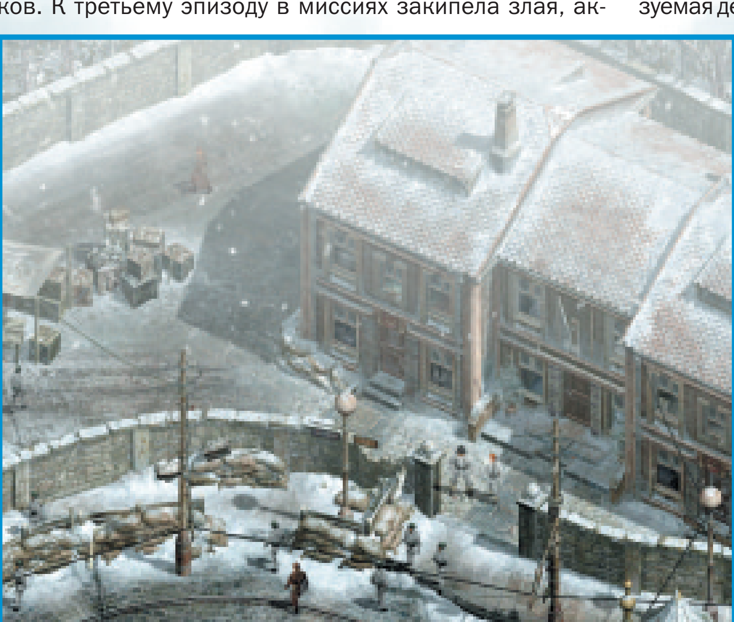
Мимо проносится вечно занятый Игнасио Перез. "Commandos III не будет похожа на предыдущие серии, — роняет на ходу, — меньше планирования и больше действия".

Вы, должно быть, думаете, что это не слишком хорошие новости. Не спешите с выводами. Полтора готовых на сегодня уровня заряжены дикой, нездешней энергией.

Прибытие поезда на станцию Chamartin

В случае с Commandos III вопросов по-прежнему больше, чем ответов. Будет ли Берлин, на который намекает используемая девелоперами литература? Произойдут ли изменения в составе команды? Хосе Мануэль Гарсия (признайтесь, вы ведь всегда втайне хотели, чтобы вас звали именно так?), пыхая тонкой сигареткой, драматически молчит, делая вид, что не понимает испанского коллеги Виноса.

Вместо этого на экране возникает один из главных аттракционов минувшей E3 — уровень, проистекающий на борту нацистского бронепоезда и называющийся, кстати, "The fast and the furious". Теперь он вполне интерактивен: все живое, множество мелких деталей: раскачивается привязанное ведро, трепыхаются какие-то совершенно необязательные детали, реют нацистские флаги. "Хотите подержаться?" — риторически спрашивает Гарсия. Так ваш обозреватель становится первым в мире человеком (не считая сотрудников Pyro Studios), игравшим в Commandos III. "Зеленый берет" перескакивает с крыши на крышу, прячется от патрулей, затем ныряет в трехмерное чрево вагона. Здесь игра благополучно вылетает в девелоперский инструментарий. Все весело смеются. Эта конкретная миссия, по словам Хосе, будет на время: до того как поезд прибудет на станцию, необходимо перерезать горло машинисту. Тоже,



Commandos III. В Сталинградо туман. Ранее не виданные серией погодные явления совершенно преображают, оживляют статичные бэкграунды игры.


Commandos III. Через несколько секунд прилетят бомбардировщики и превратят идиллическую площадь в дымящиеся руины. Фонтан, кстати сказать, прямиком срисован из известной сцены "Врага у ворот". Как нам кажется.

однако, новости с фронтов — раньше слова "таймер" и "Commandos" были друг другу не товарищи.

Существенно прибавится забав с техникой. В ComIII появятся джипы, для использования которых потребуются двое наших оперативников: водитель, понимаете, рулит, а "зеленый берет" оперирует пулеметом. Управлять мы будем последним.

Что до многопользовательского компонента, о котором было вскользь упомянуто в Лос-Анджелесе, то решение принято следующее: будет несколько специальных карт, на которых разыграется deathmatch. Иными словами, это будет Commandos, не похожая ни на что из виденного вами ранее…

Так заканчивается седьмой и последний час в палатах Pyro Studios. Иниго Винос, провожая меня к дверям: "А мне еще работать и работать… Мы тут посчитали с женой — получилось, что на работе я провожу раза в два больше времени, чем дома".


На рисование вручную каждого дерева бригада, занимающаяся Commandos III, потратила несколько месяцев своих единственных жизней.


Матео Паскуаль, главкомпозитор всея Pyro Studios. Если будет продолжать в том же духе, то скоро афроиспанцы в переходах мадридского метро будут продавать пиратские диски с его музыкой.

Мадридским вечером

Все еще тридцатиградусная жара, но тени удлинились и сгинули куда-то истязатели живой изгороди. Боже, что за страна!.. Иниго успел еще рассказать, что сегодня вся студия причитала на тему того, что стало, дескать, холодать и лето явственно подошло к концу.

В переходах мадридского метро, совсем как на какой-нибудь "Савеловской", расставлены лари торговцев "палеными" рикимартином и бритниспирс по полтора евро за диск. Бизнес, впрочем, носит здесь отчетливо этнический характер — предприниматели поголовно негры.

В "Прадо" выставлена частная ню-коллекция: перевитые синими венами мясные красотки Рубенса и Тициана. Среди пришедших посмотреть на пиршество плоти выделяются наглые, горластые американские туристы, которым все присутствовавшие, судя по витавшим в воздухе флюидам, очень хотели отвесить хорошего пинка. Следующая за "ню" галерея: почти пустой зал, в похожем на склеп пространстве доминирует страшное своей завершенностью и недвусмысленностью полотно Веласкеса "El Cristo Crucificado" ("Христос распятый"). Контраст вызывает к жизни цепочку ледяных мурашек.

После Лондона полупустые tabernas кажутся дикостью: свободные места есть даже близ туристического магнита Plaza el Realo. Кто-то из героев Оруэлла бранился в адрес метрической системы: "Пинта была в самый раз. 0,33 литра — чертовски мало, а 0,5 — уже чересчур". С барменом с равным успехом можно говорить по-английски, по-русски или на идиш — он понимает только испанский, но делает умные глаза и участливо качает головой.



Измученный азиатским диктатом Александро Камано Алонсо (да, это уже Trilobite Graphics) зубрит список вопросов, утвержденных в Корее президентом Phantagram лично.

Через площадь орудуют локальные кичмены: желающим предлагается искусственно состаренная афиша корриды, где вместо имени пикадора можно вписать собственное. Настоящая популярность, друзья, дается куда сложнее.

Совместное предприятие

Ulla Doctor Gomez, на которой расположился креативный бутик Trilobite Graphics, являет собой зрелище совершенно идиллическое. Безвестному доктору явно повезло: стоит прожить жизнь так, чтобы твоим именем назвали эту зеленую пастораль с видом на Arena del Toro… В Мадриде выспренние мысли почему-то приходят в голову вашего циничного меня в среднем в десять тысяч раз чаще, чем на родине слонов. Воздух такой, наверное.

Trilobite, как мы сообщали в E3-номере, ныне пребывает под добротным корейским каблуком монстроидального паблишера Phantagram, который всех вас и нас еще купит, потом продаст, а потом снова купит уже на дешевой распродаже. Азиатский диктат привел к тому, что, отправляясь в мадридскую командировку, нам пришлось утвердить у издателя список вопросов, которые предполагалось задать производителям киберпанк-экшена Duality. Причитания об импровизации не прошли: или список вопросов, или никто никому ничего не говорит и не показывает. Такой вот, блн, шоу-бизнес!

В результате терзаемый смутными сомнениями ВПС с порога попадает в объятия не только пламенной PR-приказчицы Изабель Кабезас (Izabel Cabezas), но и мрачного бородатого монстра Арона Ригби (Aaron Rigby), присланного из Phantagram присматривать за порядком и чтобы не сперли серебряные ложки.

Нижеследующее интервью, таким образом, проводится по сложной схеме: дизайн-директор Duality Александро Камано Алонсо (Alejandro Camano Alonso) держит дрожащими руками список утвержденных, блн, вопросов (и, видимо, утвержденных же ответов) и панически косится на флегматичного президента и сооснователя Trilobite Иниго Фернандеса Лавину (Inigo Hernaez Lavina). Последний, кстати, родом из Руго. К тому же кабальерос ленятся говорить по-английски, поэтому после каждого моего вопроса замирают и панически смотрят на Изабель, которая, наоборот, не ленится. За всем этим борделеро молча и с выражением экзистенциальной тоски на лице присматривает товарищ Ригби.

"На съезде вместо меня говорила пластинка"

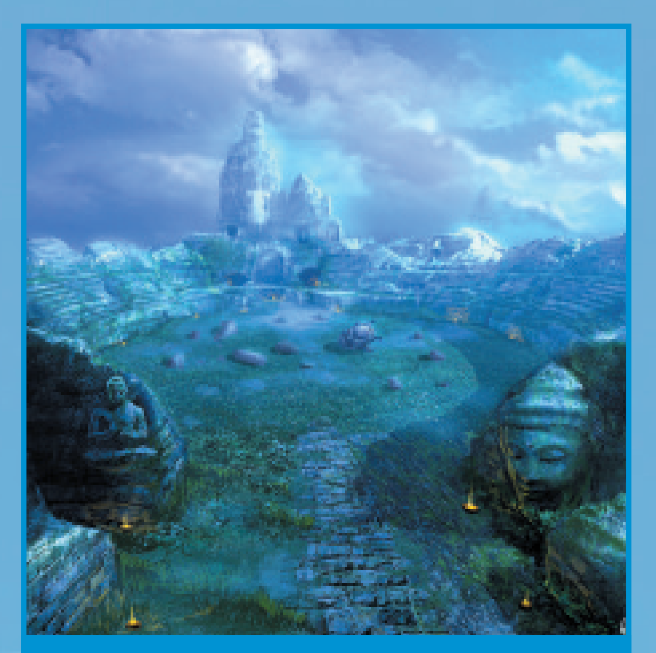
Тов. Game.EXE (вынимает список утвержденных вопросов, читает по слогам): Почему вы избрали для Duality киберпанк-декорации?

Тов. Александро Камано АЛОНСО: Мы с самого начала хотели сделать что-нибудь высокотехнологичное — я большой поклонник творчества Уильяма Гибсона (сверяется по бумажке с написанием имени. — **.EXE**), много играл в свое время в Shadowrun. В Duality будет полноценное киберпространство — вы сможете оперировать в нем, как, скажем, персонаж "Газонокосильщика". Там вы будете равны Богу: сможете летать, изменять мир по своему усмотрению, влиять на происходящее в нормальной, объективной реальности. Вы будете, как этот… как его… (Смотрит в бумажку. — **.EXE**) Супермен!

Рабочая обстановка офиса Trilobite: раритетные постеры Классической Трилогии на испанском языке, плакаты Tekken 4, матч по боксу на чьем–то мониторе.



Duality (здесь и далее на скриншотах). Кибернетическая реальность по версии Trilobite больше всего напоминает среднестатистическую туристическую достопримечательность, скажем, острова Кипр.



Весь вечер на арене!.. Для киберпанк-игры в Duality подозрительно много пасторальных мотивов.



Тов. Иниго Фернандес Лавина здорово похож на редактора бывш. журнала "Итоги" и нынешн. "Еженедельного журнала" Сергея Б. Пархоменко. Только без бороды.

Тов. Иниго Фернандес ЛАВИНА: В игре будут три персонажа: Mercenary, Hacker и Cyberbeing. Последний по своей сути является программой и живет только в киберпространстве. Там очень интересная коллизия: в первых кадрах игры мы в облике наемника собственноручно убиваем ученого, который и превращается в Cyberbeing. Позже мы еще увидим эту сцену из глаз потерпевшего.

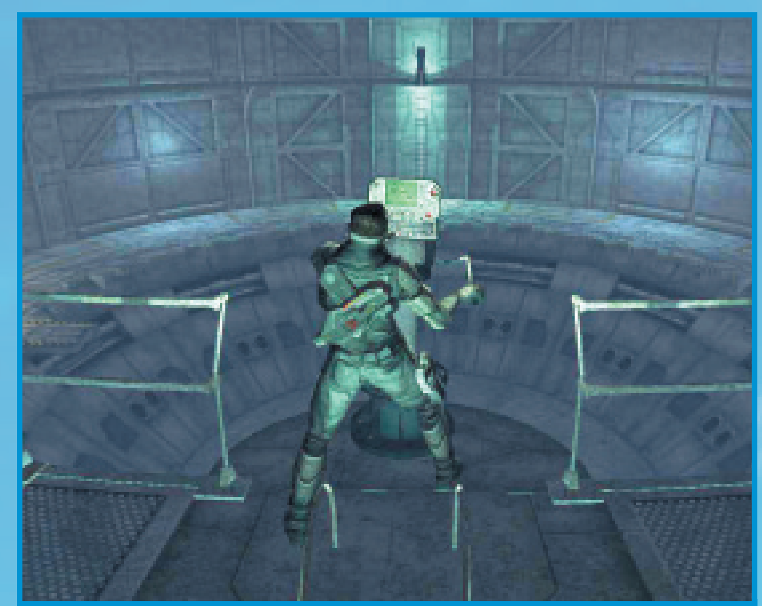
.EXE: По общему умозрительному мнению, Duality будет иметь много общего с Metal Gear Solid и Resident Evil. Это правда?

А.К.А.: Это неправда! Metal Gear Solid, конечно, хорошая игра, но она в значительно большей мере фокусируется на сюжете, чем собственно на геймплее (надзиратель из Phantagram покровительственно кивает. — **.EXE**). Мы же хотим достичь некоторого баланса между первым и вторым. Кроме того, смотрите: если в MGS единственная ваша ошибка автоматически означает гибель, то мы не будем так жестоки. В Duality мы дадим вам набор способов выхода из каждой затруднительной ситуации. То есть в одних случаях вы решите войти в комнату и убить всех находящихся там, в других — запереть комнату снаружи и поискать другой путь. И так далее.

Resident Evil — и вовсе отдельная история. Там монстры приставлены только затем, чтобы отвлекать вас от головоломок. Мы же и здесь хотим добиться равновесия.

И.Ф.Л.: Кстати, уж если вы так хотите проводить параллели, то можно использовать Soul Reaver — где герой тоже "переключается" между двумя мирами.

.EXE: Было бы резонным снабдить столь амбициозный проект разного рода дополнительными вещами вроде настольной игры по мотивам Duality, action figures, комиксов…



Пластика наемника совершенно не желает описываться простыми человеческими словами. Очень зрелищно, очень.

А.К.А.: Да нет, мы не настолько амбициозны. Все, чего мы хотим, — выстроить *работающий* мир. В котором сможем рассказать вам одну или, если повезет, несколько историй. Все остальное, впрочем, не исключается — киберпанк сейчас в моде.

.EXE (не удерживается): ...благодаря "Матрице".

(Все испуганно молчат, Ригби хмурится — слово "Матрица", очевидно, строго запрещено к произношению в любых контактах с прессой.)

.EXE (возвращается к списку вопросов): Я пошутил. Расскажите тогда чуть подробнее о трех играбельных персонажах.

А.К.А.: Ну, мы пока не хотели бы выдавать слишком много... Но дело обстоит так: три героя действуют в рамках единой сюжетной линии, которую мы им измыслили и поставили, но при этом у каждого из них своя история. Что позволит возвращаться к сценам, которые вы уже видели глазами другого персонажа и проделывать прочие вполне себе кинематографические штуки. Свободно переключаться между персонажами нельзя, но вам этого и не потребуется. Мы специально подгоняем уровни под использование наемника (стрельба, мордобой), хакера (стрельба пополам с головоломством над пазлами) и киберсущества.

.EXE: Предусмотрены ли субквесты?

И.Ф.Л. (осмелев, запальчиво): У нас очень много идей на этот счет, но совершенно нет времени! Пока в структуре Duality прописаны три основных квеста, в каждом из которых скрыто по три необязательных. Если удастся, последних будет больше.

.EXE: Обратимся к движку. Его основные ТТХ?

И.Ф.Л.: Эти... как их... модели с высоким содержанием полигонов, синхронизация губ со словами... (Смотрит в бумажку. — **.EXE.**) И уникальная геометрия.

.EXE (незапланированный вопрос): А найдется ли применение моему новому GeForce4?

(Все в шоке. Переглядываются. Изабель вскакивает и приводит волосатого юношу, оказавшегося директором Trilobite по технологиям, звать Унай Ланда Бонилла (Unai Landa Bonilla). Волосатый бодро кивает в том смысле, что, дескать, непременно найдется.)

И.Ф.Л. (быстро добавляет): На самом деле мы сейчас на сто процентов сконцентрированы на Xbox-версии, а там, сами понимаете, фиксированная конфигурация, из которой приходится выжимать максимум. Вот когда руки дойдут до ПК, тогда-то и поэкспериментируем.

.EXE: Это многое объясняет. А у вас уже есть идеи для следующих проектов, которыми займется Trilobite после Duality?

И.Ф.Л.: Конкретных нет, но одно могу сказать точно: мы НЕ будем делать сиквел. Жизнь слишком коротка, чтобы проводить ее за такими бездарными занятиями. Придумаем что-нибудь абсолютно свежее.

.EXE: На какую целевую аудиторию рассчитываете, делая Duality? Каким представляете ее типичного игрока?

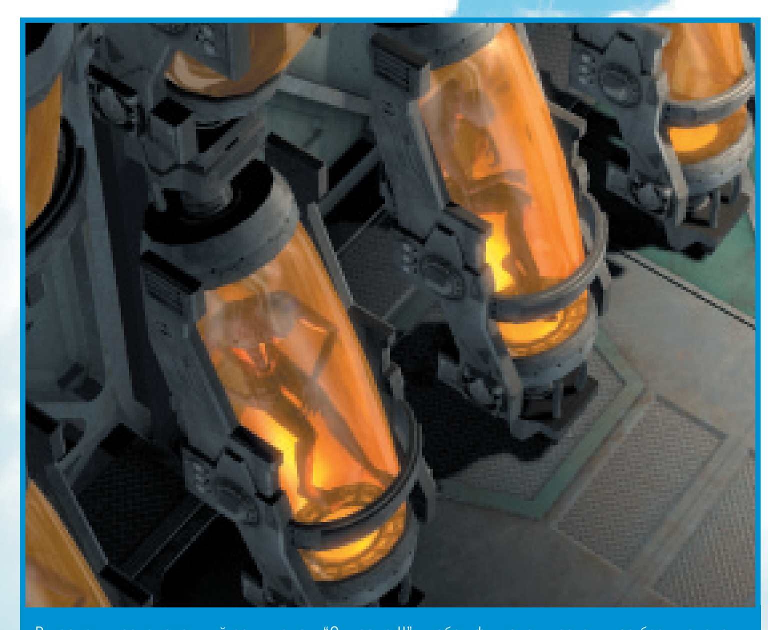
А.К.А. (смеется): Целевая аудитория — все, у кого есть пальцы на руках! Хотя, может быть, некоторые персонажи будут выражаться матом.

Тов. Арон РИГБИ (впервые за все время подает голос): Рейтинг игры будет Teen. Точка.

(Все почтительно умолкают.)

.EXE: А можно ли теперь посмотреть собственно игру? А потом задать настоящие вопросы?.. (Эти, признаться, были СЛЕПЛЕНЫ за пару минут в последний момент, на авось, "лишь бы было", потому что до самого конца не знали, позволительно ли нам будет заглянуть в Trilobite. Не знал этого и Андрей, уже прибывший в Мадрид. К счастью (или к несчастью?), ОНИ все же сказали "да". К тому же мы, естественно, свято верили, что если нас все же примут, то ни о каких глупых бумажках никто и не вспомнит. Ан нет. Урок нам! — **Прим. ред.**)

(В переговорной в очередной раз повисает тяжелое замешательство.)



В период, последовавший за выходом "Эпизода II", любая футуристическая игра без клонованн не может считаться полноценной.

Изабель КАБЕЗАС: А нам никто не говорил, что вы будете смотреть игру…

Пустыня реальности

Офис Trilobite меньше всего похож на фабричное производство Pyro: в компании работают всего 24 человека, примерно 20 из которых во время моего визита толпятся у самого большого в студии монитора — смотрят бокс. На стенах висят раритетные постеры Классической Трилогии Star Wars на испанском языке (La Guerra de las Galaxias: El Imperio Contraataca!!!). В каждой (буквально) копии местных Windows кнопка Start называется Inicio.

Duality в собранном виде пока не существует: в одном отделе строятся уровни, в другом — анимируются персонажи. Альфа-версии делают искусственное дыхание впятером, после чего она милостиво соглашается явиться вашему обозревателю (ну да, у них хватило ума и гостеприимства показать полуживую игру первому русскому в этих стенах). Вот по футуристической помойке фланирует Mercenary без текстур. Так даже лучше, ничто не отвлекает от первозданной красоты трехмерной модели: отдельно анимирован каждый палец, которыми наемник на ходу делает веерообразные движения. Антураж пока сомнительный: слишком чисто. Движок явно низкопоклонствует перед консольными ограничениями оперативной памяти. Здесь есть, впрочем, проблески: заброшенный бар с потрепанными кокакольными постерами, неожиданно профессиональный бомбинг (граффити. — **Прим. ред.**) на стенах. Атмосферу еще не закачали. Киберреальность существует только в виде скетчей: золотые сферы, противоречащие законам гравитации левитирующие острова.

Камера в игре живет абсолютно помимо нашей воли — болтается, иными словами, в области затылка. Прицеливание, к сожалению, автоматическое. В качестве компенсации за это в правом нижнем углу экрана будет появляться экранчик с раздракониваемым врагом в наиболее выгодном ракурсе. Унай "Зовут же человека!" Бонилла радостно поясняет, что совсем уж удачные конвульсии будут сопровождаться включением slo-mo.

Просветление наступает в загоне аниматоров. Контуры Duality проступают здесь существенно четче. Вот невероятная пластика наемника: прижимается спиной к стене, аккуратно выглядывает из-за угла, — Solid Snake по сравнению с выглядит бракованным буратиной. Обрывок готового уровня: вездесущий дон Унай выхватывает откуда-то геймпад и заставляет героя спайдерменем распластаться на полу и подползти к временно лоботомированному охраннику. Змеиное бесшумное движение: поднимается на ноги, легко сворачивает гаду шею и аккуратно укладывает труп на пол, чтобы ничто не громыхнуло. Краткие, по нескольку секунд ролики: Mercenary отодвигает очки с лица, расчехляет футуристическое оружие, на зависть герою Splinter Cell взлетает к потолку и прячется в тени, будто форменный ниндзя. Черт возьми, он даже голову поворачивает красивее, чем вам когда-либо в жизни удавалось!

Или вот хакер…

Хакер оказывается девушкой в джинсах с низкой талией, из-под которых, натурально, выглядывает вызывающе красного цвета нижнее белье. Двадцать небритых (интересно, в Испании вообще кто-нибудь бреется?) программистов незаметно мигрируют от экрана с боксом к экрану с хакершей. Аниматора начинают подзуживать: мол, давай, покажи русскому. После пары минут ритуального смущения последний



При некотором везении Duality сможет выехать на одном своем антураже, безо всякой играбельности и прочих эфемерных вещей.

нажимает несколько кнопок и заставляет девицу исполнять бесстыжий танец. Сотрудники Trolibite хлопают в ладоши и смеются, как дети. "В каждой человеческой модели, — зачем-то поясняет Бонилла, — у нас по 100 костей".

Контуры

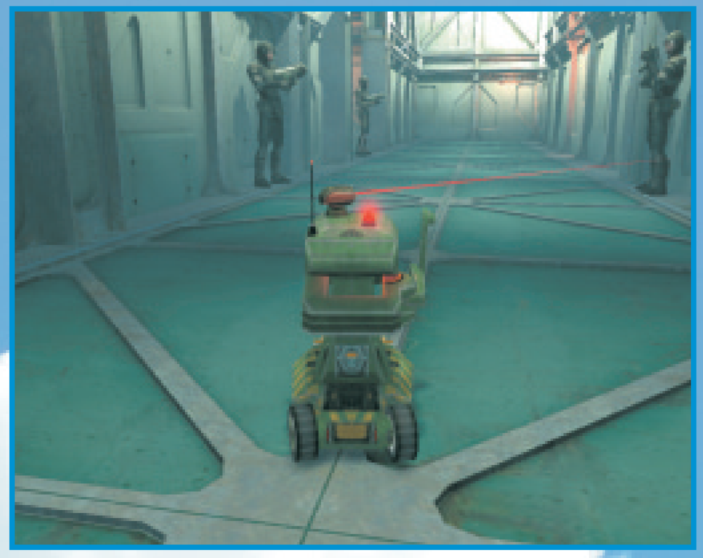
Но в полную силу художники Trilobite оттянулись на негуманоидных участниках будущего шабаша. Роботы страшны, разнообразны и почему-то напоминают No Remorse, наикультовейшую игру покойной компании Origin. Паукообразные штуковины, завидев врага, раскладываются в нечто сто крат более угрожающее. Другие инсектоидные железки очень хочется покрутить в руках — ни на что не похожий дизайн, очень эффектно, очень Duality. Биомеханические охранники на протезах, зомби, монстр экранов на шесть — определенно, мы пока не знаем об игре очень многого. Мелькает концепт-арт с клонованнами, как в "Эпизоде II". Отдельно в памяти пропечатывается ученый в окровавленном халате, при галстуке и без нижней части лица. Если так пойдет дальше, то игра пленит наше сердце и кошелек одним лишь своим антуражем, одной лишь тигриной пластикой наемника, убийственной эргономичностью роботов-киллеров и походкой заглавной женской героини. Чесслово.



Основное предназначения хакерши — взламывать передвижные мусорные корзины.



Демон Арон Ригби, присланный Phantagram щелкать бичом над головами жизнерадостных испанских игродевелоперов.

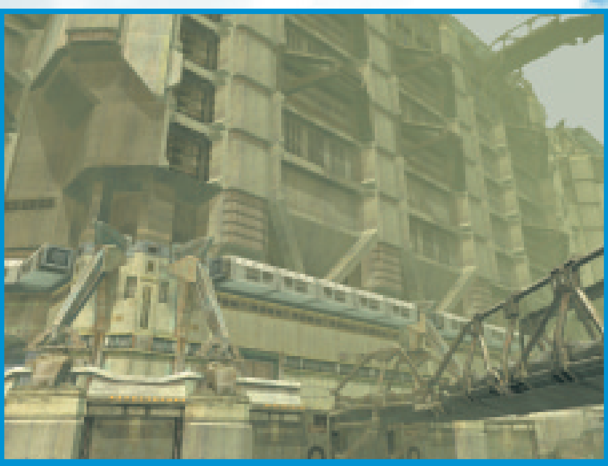


Сатанаил из Phantagram тем временем, оказывается, покинул здание. В воздухе — ура! — разливается нормальная человеческая неформальность. Изабель делает огромные глаза и хватается за голову, выяснив, что через несколько часов мне бежать в аэропуэрте: “Как?! Ты должен немедленно сдать билет, мы все устроим! Ты еще не видел Мадрида!” — А Веласкес? Я основательно недобродил по “Прадо”. — “К черту Веласкеса! К черту “Прадо”! Сегодня мы отправимся в турне по самым лучшим мадридским клубам”. — Ах, Изабель, к сожалению, не в этот раз. Долг!

Донна Кабезас не может поверить такому яркому проявлению людской невменяемости.

Ритуально о погоде: “У вас здесь просто рай”. Изабель морщится: “Холод собачий. Сегодня впервые за не помню сколько пришла на работу с рукавами. До этого — с лямками. Вот здесь, понимаешь, лямки такие”. Показывает, где были лямки.

О, Испания.



Ультрапомойка будущего по версии Trilobite. В продемонстрированной нам версии по антуражу бродил спецназовец без текстур.



"ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ" (AMERICAN CONQUEST)

www.americanconquest.ru

RTS



ПРЕСС-ДЕМО

"Казаки" вместе с Колумбом высаживаются на побережье нового континента и наводят шороху.

Особенности
Стратегический вид "высоко-высоко сверху", новая система управления людскими ресурсами, мораль, реалистичное поведение пушечных ядер. Ну и, конечно же, шестнадцать тысяч юнитов на одном поле боя.

АРКЕБУЗЫ, ОГОНЬ

Олег ХАЖИНСКИЙ

Сайт www.american-conquest.com (и немного .ru, конечно) встречает посетителей громкими соловьиными PR-трелями. С одной стороны — "thrilling" и "fascinating", американская история во всех деталях 1492-1813 гг., также замечено употребление слова "гегемония". С другой стороны — "GSC Game World — гейм-дизайнеры, а не ваша сухая "училка" по истории". "Эта игра как кино, а вы там — звезда". На второй минуте киносеанса к звезде пришел вождь краснокожих. На чистом русском языке он произнес дословно следующее: "Если вы заплатите мне 1000 дерева, мы перестанем на вас нападать". Пришлось заплатить. Дерева еще нарубим, а индейцы со своими набегами допекли — сил нет.

Разработчик	
GSC Game World	
www.gsc-game.com/russian/index.php	
Издатель в Европе	
CDV Software	www.cdv.de
Издатель в России	
"Руссобит-М"	www.russobit.com
Дата релиза	4 кв. 2002 г.

Системные требования
Windows 95/98/ME/NT4/2K/XP, Pentium II 233 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), SVGA-видеокарта с 8+ Мбайт ОЗУ.

Массированная артподготовка перед высадкой на американское побережье уже начата. Потенциальным покупателям рассказывают о том, чем делавары отличаются от майя и откуда есть пошла мода на "ирокезы" у наших дедушек-панков. Впрочем, какая разница. Пока эта муть не переводится на русский язык, можно спать спокойно. А на русском мы об играх вообще не читаем. "Завоевание Америки" — это игра для тех, кто сумел оценить увесистую красоту "Казаков". Делавар ты или аркебузир, особенного значения для наших игроков не имеет. Главное — чтобы выбирался рамкой и шел куда послали. А уж там мы разберемся.

Демо-версия, любезно предоставленная нам компанией "Руссобит-М", российским издателем игры, содержит всего одну одиночную миссию. Впрочем, этого вполне достаточно, чтобы в спокойной домашней обстановке разобрать по винтикам все сокровища, описанные нами по результатам стремительного набега на Киів (см., пожалуйста, тему сентябрьского .EXE-номера).

ВИД СВЕРХУ

Все на месте. Каравеллы, испанцы, майя и жадные до дерева лица неопределенной индейской национальности. Варвары, словом. Пока крестьяне совместными усилиями восстанавливают пришедшие в упадок постройки, возводят мельницу, склад и прочие хозяйственные объекты, мы отправляемся на прогулку. Как и было обещано, украшающие 3D-ландшафт текстуры достигли неприлично высокого качества. Некоторые фрагменты скальных участков просто неотличимы от фотографии. Минуту, так это и есть фотография!

На побережье океана, предупреждаю сразу, лучше не выходить — останетесь там навсегда. Будете до старости сидеть, наблюдая, как на песчаный брег набегают величественные волны. Впрочем, возможно, пришедшее морем подкрепление сумеет вывести вас из состояния транса. Отряд аркебузиров (они стреляют) и алебардщиков выстроится прямо в лесу и бодрым маршем отправится в форт, не обращая внимания на стволы деревьев. Извините, никто не обещал столь сложных физических эффектов. Если каждая береза будет разрушать строй, то все 16000 юнитов так и не доберутся до поля боя. А ведь хочется.

Демонстрационные испанцы вообще всячески стараются угодить игроку. Мгновенно отзываются на приказы, выстраиваются в нужном направлении, держат строй, несмотря ни на что. В движении их есть, знаете, что-то суетливо-угодливое. Крестьяне, оставь их в покое на минуту, стремительно приседают, ковыряются в земле, вскакивают, пинают что-то невидимое ногой и снова садятся на землю. Отдельно стоящий пейзанин таким странным поведением внимания на себя не обращает. Но соберите их человек сорок — и получится сборная по футболу на тренировке. Солдаты, наоборот, никаких вольностей себе не позволяют. Стоят, как их оставили, и, кажется, не дышат даже.

После пяти минут баловства я через "настройки" уменьшил скорость игры до 75%, и движения моих подопечных обрели желаемую грацию и плавность.

ИХ УНИВЕРСИТЕТЫ

Новое в "Завоевании Америки" — способ производства юнитов. Исходным сырьем для построения армии становятся те же крестьяне. Стоит загнать нужное их количество в форт, как через некоторое время на выходе появятся люди в новенькой униформе. Новобранцы, если повезет остаться в живых, будут постепенно накапливать опыт, превращаясь в ценных бойцов.

Наибольшее впечатление произвели, конечно, мужчины с аркебузами.

Весьма неубедительные в небольших группах, собравшись большой толпой, они способны изменить не только ход сражения, но и расположение вещей в вашей квартире. От залпа книжные полки обрушиваются со стен, а дрожащие пальцы соседей не знают, какой набрать телефон. Если присмотреться, можно заметить в бойницах древесного форта несколько пушек. Местные артиллеристы периодически используют их нам на потеху: с утробным звуком ядра скачут по земле, каждым своим отскоком доказывая правоту Сергея "GSC" Григоровича. Толку от них, правда, чуть. Презрев моду на стратегические игры об умных и скрытных одиночках, GSC творит нечто в масштабах "Войны и мира". Один юнит здесь даже меньше, чем ничто. Толпа — сила!

Между тем тактика "обвел и отправил" здесь уже давно не работает. Нужно если не думать, то хотя бы соображать. Аркебузиры (простите за назойливость) перезаряжают свои... орудия довольно долго, чтобы стать жертвой импульсивных майя. Слава труду, что в "Завоевании Америки" все персонажи вооружены двумя видами оружия и могут постоять за себя в ближнем бою. Но все же настоящие полководцы не доводят до крайностей: правильно будет отвести строй аркебузиров за спины алебардщиков и дать им время подготовиться к следующему смертоносному залпу. Маневры в "Завоевании Америки" превратились в настоящее удовольствие — солдаты не задевают друг за друга и не рушат строй, в управлении разберется и взрослый, а знаменитый стратегический "L-режим" открывает перспективы настолько захватывающие, что спускаться на землю потом не хочется вовсе.

Идиллию нарушает очередное сообщение от гишпанского информбюро: "УВАГА! В вашем государстве голод!". Словно подтверждая эти слова, мои славные воины начинают с душераздирающими криками биться оземь. Зрелище, скажу вам честно, не для аудитории "12+". Не подозревал, что гибель от голода доставляет несчастным столь сильные физические страдания.

Величественные дворцы майя, похожие на космические корабли марсиан, с безмолвным укором взирают на попытки моих крестьян решить вопрос с питанием. Заплаченные кровожадным индейцам "1000 дерева", похоже, подошли к концу, потому что в районе ближайшей к фортеции опушки снова стали с мягким шелестом летать стрелы. Эти индейцы невыносимы, как комары. Бегать за ними по лесу в латах с алебардой наперевес — удовольствие ниже среднего. Лучше заплатить и спать спокойно...

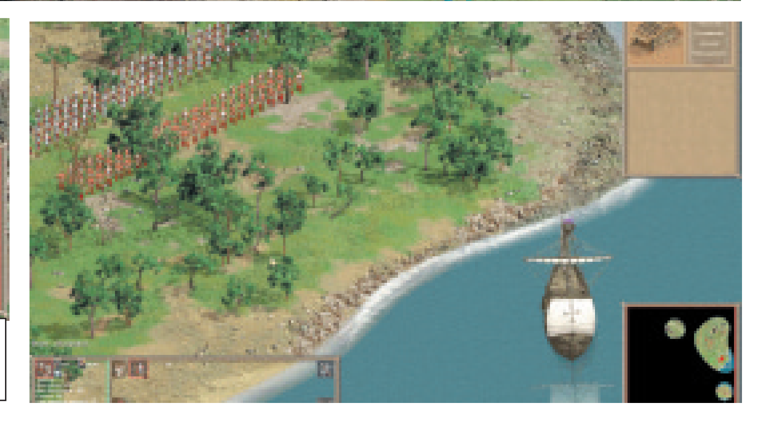


Захват зданий в игре — дело нелегкое даже с таким количеством народа. Обратите внимание, как аккуратно, звездочкой, легли поверженные испанцы. Не иначе, ядро!

В "стратегическом" виде дворцы майя остались столь же неприступными, как и в "тактическом". Зато теперь они помещаются на экране целиком.



В "Завоевании Америки" из крестьян можно сделать кого угодно. Достаточно загнать их в барак и немного поколдовать с меню. Через минуту в воротах покажутся новобранцы в сияющей военной форме.



ENIGMA: RISING TIDE OFFLINE

www.warfleet.net

Многопользовательский шутер (он же MMOVS*)



ОФФЛАЙНОВОЕ ДЕМО

Глобальная многопользовательская альтернативная военно-морская Вторая мировая. Война.

Особенности

Конечно же, альтернативная история: Германия победила в Первой мировой; нацисты не пришли к власти, Германской империей по-прежнему правит Кайзер, и под его умелым руководством немцы захватили Британию; британский флот укрылся в Гонконге и объединился с Японией; американцы же захватили Исландию, Ирландию, Филиппины... В общем, вы поняли. Начинается игра в 1936 г., накануне Второй мировой.

МИМОЛЕТНОЕ

Ашот АХВЕРДЯН

Если бы искренне ваш свободно владел всем набором журналистских штампов, то непременно сказал бы, что "Enigma: Rising Tide (ERT) до поры до времени являлась для меня загадкой", оправдывая неуклюжую игру слов какой-нибудь сомнительной натяжкой. Но подобные приемы мне не знакомы, велосипед приходится придумывать на бегу и на бегу же на него пересаживаться, так что я скажу, что Enigma для меня всегда была загадкой, хотя я и не понимал этого до самого последнего времени...

Детский сад, школа, институт, работа, пенсия. Краткий анонс, новость со скриншотами, первый взгляд, рецензия — таков магистральный путь, по которому проходят почти все. Но здесь ключевое слово — "почти", ибо всегда найдется горстка изгоев, которые по разным причинам выпадают из схемы.

С самого начала мне было совершенно непонятно, на что надеются создатели, кто вообще мог решиться дать денег под такой проект, как игра не рухнула в бездну, где беспокоятся многочисленные так и не доведенные до релиза проекты. Публика, в симуляторы не играющая ни при каких обстоятельствах, совершенно уверена, что ERT — симулятор. Сами разработчики слова "симулятор" так и не произнесли, называя свою игру исключительно шутером. Симуляторное сообщество ERT в упор не видело раньше, не видит сейчас, и в будущем ситуация не изменится. Словно не замечая, что целевой аудитории у игры просто нет, разработчики замахнулись на глобальный онлайновый проект. They gave a war and nobody came, настоящая мечта ныне ставших частью истории хиппи конца 60-х, она вот-вот воплотится в киберпространстве. Но вышедшие в астрал создатели продолжают гнуть свою линию "все не как у людей", выпуская в свет оффлайновую демо-версию глобальной многопользовательской игры неопределенного жанра. Те несколько человек в мире, которые знали и до сих пор не забыли о существовании ERT, удивленно поднимают брови.

Открываю дверь, выкладываю из кармана принесенный из редакции диск с демо-версией, наливаю чай, заводя компьютер. Обычно приветливая Win98 разводит руками, сообщая, что демо-версия не является приложением WIN32. Да, R2D2, я тоже не представляю, что с нею делать. День 2, открываю дверь, выкладываю из кармана... Пуск.

АБОРДАЖ

Холодными пальцами рецензента прикасаюсь к щуплому телу игры. Жанровая принадлежность действительно в существующую сетку игровых жанров не вписывается. Это вовсе не означает, что в Tesseraction Games смогли открыть новое направление. Гибрид паука и стрекозы не имеет названия исключительно ввиду его, гибрида, невозможности. Так и поджанр ERT не имеет названия ввиду его полной нежизнеспособности.

Как бы разработчики ни распинались, это не шутер. Управлять кораблем четырьмя "стрелочками" (даже если это wasd) здесь нельзя. Раскладку клавиатуры надо тщательно запоминать, ибо она совершенно неинтуитивна (при этом перераспределять управление нам, конечно же, не позволяют). Но и после выполнения домашнего задания легче не становится. Так, резкие повороты следует проделывать при помощи клавиш "P" и "S". На первый взгляд, логично — "P for Port", "S for Starboard", но если посмотреть, где соответствующие литеры находятся на стандартной раскладке... Никаких пальцев не хватит, если только игрок не осьминог или (если девочка) каракатица.

Управлять своей колымагой можно и мышкой. Конечно, неудобно, конечно, оголтелый пиксель-хантинг с частыми промахами, приводящими к выполнению ненужных, а зачастую совершенно нежелательных действий. Крохотный компас, на котором можно задать курс движения. Совсем крохотный машинный телеграф (нет, с клавиатуры еще хуже). Крохотное окошко "радара" в самом приставочном смысле этого слова... На этом "радаре" отображаются все объекты, которые видны команде вашего пылесоса. Легенда максимально проста: точечки (а все объекты отображаются исключительно точками) трех цветов, в зависимости от фракции (американцы, британцы, немцы). Смотри-

Разработчик
Tesseraction Games
www.tesseractiongames.com
Издатель
Gigex www.gigex.com
Дата релиза оффлайновой версии игры
Сентябрь 2002 г.
Объем демо-версии 257 Мбайт
(не см. ее на нашем диске...)

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель уровня GeForce2 с 32 Мбайт ОЗУ, 130 Мбайт на жестком диске.

* Massively Multiplayer Online Vehicular Shooter. Легко догадаться, что это авторское поименование жанра.

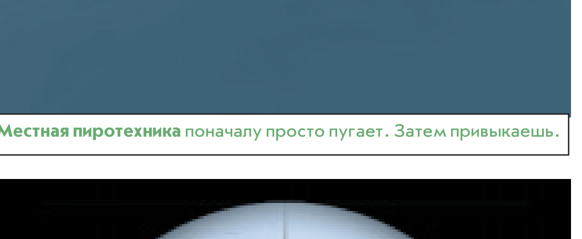


Трехмерный интерьер подлодки. Жаль, сдвинуться с места нельзя.



Симбиоз кинематографии и кавитации.

Обломки враголета гордо реют над моим корветом.



Местная пиротехника поначалу просто пугает. Затем привыкаешь.

Как бы Айвазовский.



Покореженный противник идет ко дну быстро и с видимым удовольствием.

те на "радар", там красная точка. Может, эсминец, может, подводная лодка. Смотрите через секунду: точка уже совсем в другом месте. Ага, значит, это самолет. Любопытно, что ж это за команда, безошибочно определяющая "свой-чужой", но при этом совершенно не способная отличить биплан от подлодки?

ЗОНДЫ

Конечно же, никакой это не симулятор. Ладно, что никакие системы не моделируются, что торпеды на вашей подлодке перезаряжаются с фантастической скоростью, но как вам такое: разрешается пальнуть торпедой только при условии, что цель находится прямо перед вами (или позади) в секторе плюс-минус 15 градусов от курса. Чуть сбоку — и уже нини. Игра, хоть едва намекнувшая, что чуть-чуть претендует на звание симулятора, только за это уже была бы стерта в глянцевый порошок. Но вот парадокс: в ERT это нисколько не огорчает, честное слово.

В демо-версии доступны две миссии: в одной вы управляете подводной лодкой, в другой — надводной; получается этакий супераркадный Silent Hunter II и Destroyer Command в одном флаконе. Скажем, в миссии, где вам дают подлодку (страну выбираете сами из уже объявленной тройки), вас на брифинге просят найти и уничтожить все вражеские субмарины. Однако мы не в симуляторе, потому, совершенно не удивившись, соглашаемся, почему бы и нет. И вскоре с изумлением обнаруживаем, что миссия вообще никак не напоминает собственный брифинг. Мы почему-то оказываемся рядом с дружественной торговой посудиной, которая чинит что-то сломавшееся, а к нам на всех порах спешит пара вражеских кораблей, на которые налетают наши самолеты. Шум, гам, дым, подтягиваются еще враги, которые активно стреляют по самолетам и не обращают никакого внимания не только на перископ, все время кружащий вокруг и плюющийся торпедами, но и на давно окруженное ими торговое судно, которое мы от них как бы должны защищать. Через некоторое время "торговец" сообщает, что все починил, на экран вываливается сообщение о победе, и игра падает на рабочий стол.

Недоумение. Конечно, теоретически ERT — глобальная многопользовательская, а потому ИИ можно простить кое-какие недочеты. Но наблюдаемое никак не вмещается в категорию "недочетов", и сейчас оффлайновая игра за подлодку являет собой форменный Deer Hunter Surf Edition. И еще одно: конечно, падения демо-версиям принято прощать. Но извините, уже релиз на носу, а демо-версия в 9 случаях из 10 либо валится в десктоп, либо намертво вешает систему.

В следующий раз вам дают корвет. Как ни странно, вторая миссия собственный брифинг все же напоминает. Мы снова охраняем корабль, где-то вдали, на экране радара, идет бой, к которому мы не имеем никакого отношения, внизу то и дело появляются новые сообщения, вот телеграфируют, что наша подлодка столкнулась с вражеской, обе утонули. Это несколько напоминает старорежимные вести с полей: отголоски бурлящей где-то жизни, которая нас никоим боком не касается. Через некоторое время прилетают вражеские самолеты, и, если не предпринимать никаких действий, нас топят. Борьба с аэропланами происходит примерно так же, как в Destroyer Command: выбираешь зенитку, намечаешь цель, приказываешь вести огонь. Вот только здесь добродушная команда буквально за несколько секунд сбивает самолет, потом следующий. А местный военно-воздушный враг атакует с предельно малой дистанции, причем торпед не использует по принципиальным, должно быть, соображениям, предпочитая зашвыривать нас бомбами. Да, как и в Destroyer Command, здесь можно управляться с любым имеющимся орудием вручную, если будет желание.

9 НА 12

Среди прозвищ, которыми авторы кличут свое детище, есть и такое: "кинематографический шутер". А что такое кино, мы, конечно, все знаем, равно как и то, насколько мы можем повлиять на то, что в этом кино происходит. То же творится и здесь: активировав внешнюю камеру, мы перестаем управлять нашим плавучим канатоходцем, имея возможность лишь влиять на расположение камеры. Виды между тем открываются не то чтобы безумно красивые, но вполне на уровне. Конечно, модельки не впечатляют совершенно, зато освещение цветное есть, солнце оставляет положенную дорожку на воде, совершенно не похожую на настоящую, но очень даже симпатичную. А главное — волны. Легкая рябь покрывает огромные океанские валы. Смотреть на последние, на их неспешное движение, очень приятно. Это, безусловно, самая сильная черта местной графики, вот только сама игра постоянно требует нашего присутствия, так что "кинематографизм" отходит на задний план.

В общем, рецензент уже может подводить итоги. Игра выйдет слабая, спросом пользоваться не будет и вскоре канет в лету, а мы займемся своими делами. Можно одеваться и по домам.

Но подождите, есть еще одна вещь, о которой я просто не могу не рассказать.

ШПАЛЫ

Я играл и недоумевал, зачем было делать такую вот игру. Ведь ясно как день, что ее примут в штыки абсолютно все. Шутеропоклонники, едва увидев местное управление, отвернутся. Симуляторщиков отпугнет вообще все. Игра проста как две копейки и столь же прямолинейна, миссии легко проходятся с первого раза (хотя одна средней сложности, а другая — высокой). А мы привыкли, что играть должно быть интересно. Или красиво. Или сюжет хороший. Ну, или хоть что-нибудь. И только один раз...

Я смотрел в перископ на плывущий на меня вражеский корвет. Наконец, развернувшись к нему, я выпустил торпеду и увидел на поверхности воды отчетливый след. И в этот момент в моей голове что-то опрокинулось. Я забыл про Silent Hunter, про все подводные симуляторы, про компьютер, про журнал, про ночь на трассе под городом Тверь, про МГУ и предшествовавшую школу, я помнил только, как стоял перед игровым автоматом и десять раз подряд втыкал торпеду в корабль, который ходил из стороны в сторону. На несколько минут прошлое вернулось, и перед компьютером сидел ребенок десяти лет отроду, перед которым был уже не тот игровой автомат, а... Я сидел, затаив дыхание, сердце мое билось чаще, ведь я участвовал в настоящем подводном бою, не таком, о котором пишут светом в документальных фильмах и рассказывают квелыми словами на лекциях в специализированных вузах, а в самом что ни на есть настоящем, то есть в таком, каким он представляется в детстве.

Несколько минут. Потом это ощущение прошло и больше не возвращалось, как я ни пытался. И больше не вернется, я знаю. Сколько ни нажимай на заветную пиктограмму, передо мной будет лишь убогая ERT, недостойная даже рецензии (в нашем журнале).

Похоже, медленно уходя по стеклянным шпалам времени, я становлюсь все более сентиментальным. EXE

HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON

www.haegemonia.com

Космическая RTS

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Судя по первому впечатлению, Haegemonia ближе к Starъ Trekъ, чем к Homeworld. Искренне скорбим всей дорредакцией тчк

Особенности

Убивать нужно не всегда и не все движущиеся в космосе объекты. Противоречивый интерфейс и отчаянно коричневого цвета корабли. Но – очень красивые планеты.

НЕ ГОВОРИ НИ СЛОВА

Андрей ОМ

Судя по наконец добравшейся до нас играбельной демо-версии, Haegemonia — беспримерно героическое, но беспросветное путешествие на утлой лодке сквозь арктические льды современного игробизнеса. На усах у полярников намерзли полуметровые сосульки, злые плевки превращаются в ледышки, не успев долететь до фальшборта, боцмана Жолта вчера пришлось выпиливать из палубы лобзиком. "А командир молодец — дисплей, штурвал, микрофон".

Тяжелый случай космозависимости: мне нужен вакуум в огромных дозах. Мне нужны армады, повинующиеся вспышкам в моих синапсах. Нужно расширение в бесконечность, объемные взрывы и эсхатология обменов ракетными залпами. Умелый психиатр нашел бы в этом прохановскую обсессию Советским Космосом и последствия страшного шока от первого просмотра к/ф "Империя наносит ответный удар" в душном видеосалоне, располагавшемся, по иронии высшего разума, в планетарии ростовского Паркагорького. Ежедневная медитация на неинтерактивное демо Imperium Galactica III не помогает. Следы неуклонного старения на челе священного Homeworld повергают, напротив, в топкую дремучую тоску. Наверное, нужно пить зеленый чай и думать об облаках и белках.

КОСМОС НЕ ЗАКРЫТЬ

Презабавное следствие происходящих в последнее время в индустрии процессов: мадьярские разработчики, Digital Reality, произведшие в свое время для Infogrames игры Imperium Galactica I и II, лишились права на соответствующую торговую марку и перешли под присмотр Cryo. Последняя решила исправить историческую несправедливость, доверив венграм делать "неофициальный сиквел IG", для конспирации прозвав его Haegemonia (Proletariata). После трагического крушения Cryo прожект подобрала с пола французская же Wanadoo, подтвердив тем самым один из программных тезисов красно-коричневой "патриотической" прессы: "Космос не закрыть!".

Действующая модель Haegemonia, попавшая на наш разделочный стол за несколько минут до сдачи номера в, вызывает крайне смешанные ощущения. Хочется, понимаете, отозвать интервью с разработчиками из новостной тетрадки (где вы его и см.) и, вооружившись затупленным красным карандашом, жирно подчеркнуть те многочисленные места, где нам из PR-соображений не сказали всей правды. Навигация: да, даблклик перемещает камеру к любому желаемому небесному телу. Но жить от этого легче не становится — игра не утруждает себя даже демонстрацией направления, где происходят критические для завершения миссий вещи. Мы мечемся по космосу, контужеными зайцами прыгая между планетами Солнечной системы и заглядывая в глаза каждому пролетающему мимо статисту. В это время миссия заканчивается провалом: "вам не удалось отогнать торговцев от орбитальных баз Сатурна". Модели судов: да, выглядят изобретательно. Но где четкость линий и почему они все такого, миль пардон, поносного цвета? Физика: упрощенная, как и было обещано. У кораблей зато отсутствует ощущение объема: они летают по странным траекториям и оставляют ощущение не боевых машин, но бестолковых комков полигонов. Интерфейс: да, можно быстро перескакивать между кораблями, но, мама дорогая, запрещено назначать тактические группы! И так далее: позорное неандертальство и довольно свежие затеи пока фланируют по демо-версии Haegemonia рука об руку, создавая нелегко воспринимаемый желудком коктейль.

ЦИОЛКОВСКИЙ-TRIP

И, конечно, собственно космос. Он... скверный. В нем нет ощущения мощи, которая разорвет вас в клочья перепадом давления, если ваш скафандр получит микроскопическое повреждение. Нет страха, благоговения, масштаба. Текстура, а не космос.

Другая печальная новость: в планетарий, кажется, забыли завезти третье измерение. Все обитатели демо-версии двигаются в одной плоскости, словно провалились в нашу благословенную реальность из ужасного антимира

Разработчик	
Digital Reality	www.digitalreality.hu
Издатель	
Wanadoo	www.wanadoo-edition.com
Издатели в России	
"1С"	http://games.1c.ru
"Нивал"	www.nival.ru
Дата релиза	Ноябрь 2002 г.
Объем демо-версии	174 Мбайт

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 600, 128 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ и поддержкой T&L, DirectX 8.1.

StarЪ TrekЪ. Хочется нахлестать их по щекам: окститесь, любезные! Вокруг — пространство для маневров, дивный новый мир. Нет, продолжают, мерзавцы, ползать, как тараканы по тарелке.

Надо, конечно, отдавать себе отчет в том, что в демо-версии многого нет: сколько-нибудь серьезных типов кораблей, очков опыта, геройского менеджмента и т.п. Однако у Haegemonia другая проблема. Понимаете, в некоторых случаях вам достаточно взглянуть на обложку, чтобы понять, возьмете ли вы когда-нибудь эту книгу в руки. Часто хватает первых кадров, чтобы пожалеть о купленном билете. Мужской "глянец" культивирует еще легенду о том, что леди обычно решают, получится ли что-нибудь дельное из общения, в первые 15 секунд лицезрения нас, пацаны. Что бы мы ни делали и ни говорили в следующее за этими секундами время, впечатление не изменится. (Поэтому, значит, можно смело танцевать неглиже на барной стойке и, не скрываясь, щипать официанток за.) Все это применимо, конечно, и к КИ: первое впечатление Haegemonia провалила.

При всем том мы уважаем подлинно самурайское поведение Digital Reality. Авторы, конечно, играли во все космические RTS, вышедшие на сегодня, и прекрасно знают, как МОЖНО делать, а как НЕЛЬЗЯ, что будет появляться на обложках журналов, а что провалится в АдЪ, Где Conquest: Frontier War. Они твердой рукой прокладывают курс на столкновение с айсбергом неизбежно ледяной критики, зло хохоча в лица прессе. Капитаны Ахавы современного игроделопмента, они плевать хотели на продажи, маркетинг и конкуренцию. Одержимые космосом, с жидкими звездами в венах, они наверняка ежедневно думают о неизбежной смерти, как то предписано "Хагакуре".

P.S. Интересно, упустит ли "Нивал" возможность перевести Legions of Iron как "Легионы Утюга"?



Поклявшись не употреблять в сторону Haegemonia словосочетания "плоский космос", мы твердо держим обещание.



По странной оптической иллюзии марсианские истребители Очень Сильно похожи на танки Торговой Федерации.

Все было бы хорошо, выдержи девелоперы масштабы. На самом деле база всего раза в три больше истребителя.





С тем, что навигационные экраны всех космических RTS выглядят одинаково, ничего уже, наверное, не поделаешь.

PROJECT NOMADS


www.project-nomads.com

Action/strategy

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Путешествие летающего усатого сантехника в страну волшебных островов.

Особенности
Единственный в сегодняшних электронных развлечениях симулятор полета без малейших вспомогательных механизмов. Просто так, как птица.

АВИАЦИЯ И АРТИЛЛЕРИЯ

Андрей ОМ

"Вторая порция "травы дьявола" используется для того, чтобы летать. Мой бенефактор говорил, что этот корень дает направленность и мудрость и является причиной полета. Когда ты научишься большему и будешь чаще принимать его, чтобы летать, ты станешь все видеть с большой ясностью. Ты сможешь парить по воздуху сотни километров, чтобы увидеть, что происходит в любом месте, какое тебе надо".

В качестве "травы дьявола" законопослушные бундесразработчики из Radon Labs используют несколько сот тысяч строк программного кода демо-версии Project Nomads (далее PN), в остальном же — слово в слово. Поскользнулся, упал с утеса, замолотил в отчаянии по всем кнопкам, засветился потусторонним сиреневым светом — и полетел. ПОЛЕТЕЛ! Сначала заегозил перепугано мышью, заметался ужаленной ласточкой, непривычный к ощущению безоговорочной многомерной свободы, которая бывает только в смутных снах теплыми летними ночами. Потом — ночь кругом, руки крыльями в стороны, голову, как бенефактор, закинул, пошел на красивейший разворот, громко хохоча над бессилием ненавистной гравитации, готовый расцеловать каждый квадратный дюйм монитора. Как Гарри П., но без чертовой метлы. Как Карлсон, только без мотора. Как материализовавшаяся детская мечта всякого уважающего себя человека. Как Икар, у которого ПОЛУЧИЛОСЬ.

Ощущение — словно после нескольких глотков чистого кислорода. Пьяное, прямо скажем, ощущение. Вполне выносимая легкость бытия.

Здесь вдруг сдох jet-pack. Штопором вниз, судорожно пытаясь уцепиться за воздух.

Blackout.

ТРЕЙНСПОТТИНГ

Странное, галлюциногенное путешествие к концу всех песен и краю всех земель. "Путешествие Лемюэля Гулливера в Бальнибари, Лаггнегг, Глабдобрибб и Японию" (обратите внимание — вполне реальная Япония в представлении сэра Джонатана Свифта стоит в одном ряду с местностями, где живут говорящие лошади и прочее разводящее тары-бары сказочное непотребство). Точнее, конечно, в Лапуту, где летающие острова.

Миром PN правят короли воздуха, восседающие верхом на оставшихся от некогда цивилизованного мира обломках. В демо-версии мы летаем на этих плевках в лицо законам физики, монотонно отстреливая из турелей появляющиеся из одних и тех же углов экрана суковатые аэропланы-ломтевозы. Звучит ровно настолько же шизоидно, насколько и есть в действительности. Все это, однако, раздражает те же самые центры странного нечеловеческого удовольствия, заставлявшего вас с трепетом проглатывать страницу за страницей мифогенных приключений гигантского Колобка в дебрях московского орденаленина метрополитена имениленина. Беспробудный соц-арт игры усугубляется еще и тем, что главный герой носит позаимствованные у Адама Казимировича Козлевича очки-"консервы" и молодецкие усы а-ля красный комдив Семен Михайлович Буденный.

...Вы знаете хоть одну компьютерную игру, где можно просто с гиканьем гоняться за полигональными птицами, оставив внизу покачивающие кронами деревья, отринув все mission goals и плюнув на увещевания похожего на суковатую летающую корягу бородатого волшебника, зачем-то назначенного дойчедевелоперами нашим завучем?

Пока, конечно, в самый неподходящий момент не сдохнет jet-pack.

НАШ САД

Основы приусадебного военно-воздушного хозяйства PN пришли к нам в гости из сладостной эпохи, когда игра Battlezone казалась Джомолунгмой научно-технического прогресса. Наш Уточкин, наш Нестеров, наш Арцеулов бегает по острову, располагая немногие имеющиеся в демо-версии здания, — и действие сопровождается элегантным отпрыгиванием камеры совсем уж в стратосферу. Сооружения, в об-

Разработчик	
Radon Labs	www.radonlabs.de
Издатель	
CDV Software	www.cdv.de
Дата релиза	Зима 2002 г.
Объем демо-версии	124,6 Мбайт (см. ее на нашем прошлом диске!)

Системные требования
Windows 98/ME/SE/2K/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium III 1000), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), видеокарта уровня GeForce2 с 32 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce3 с 64 Мбайт ОЗУ), DirectX 8.0, 600 Мбайт на жестком диске.

щем, смертны, но оставляют за собой энергетические субстанции (т.н. артефакты), которые можно подбирать, чтобы заново отстраивать дома назло врагам. Все это только звучит коряво, на деле же — работает. Демо-версия между тем заносит нас на локальный колхозный рынок, где обнаруживается специальная давилка — Artefact Press, выудить из которой можно самое неожиданное. Коллектив естествоиспытателей вашего любимого издания делится следующим, к примеру, рецептом: зарядив миксер двумя стандартными турелями, на выходе можно получить турель четырехствольную, жизнь обладателя которой сразу становится в три раза легче.

Оставив дальнейший разбор механики и содержимого PN до неизбежной рецензии, обратим пока внимание вот на что. Сегодняшний мировой игродевеловепмент, если вы ВДРУГ этого не заметили, является одним гигантским самоповтором. Боясь рисковать, паблишеры предпочитают инвестировать в проверенные схемы — именно поэтому обложки пиратских jewel'ов, лежащие у вас дома возле компьютера, обычно украшены цифрами "2", "3" и даже "2003". Труднообъяснимая поначалу притягательность PN кроется именно в ее легком умопомешательстве, некоторой растрепанности, которая, как знают все fashion victims по всему миру, достигается литрами геля и часами в дорогой парикмахерской. Но не обманывайтесь — судя по всему, это вполне мейнстрим-игра, которую к релизу запросто может занести совершенно не туда, куда бы нам после демо-версии хотелось.

Если ломтевозы по-прежнему будут вести себя так же, как кораблики в культовом игровом автомате моего детства "Морской бой".

Если абсолютно восхитительные свободные полеты по-прежнему будут ограничены жалкими секундами.

Если не удастся запустить грамотный автопилот на бипланах (подобное обещание красуется на официальном сайте игры, но результат мы должны увидеть своими глазами).

Если в закромах Radon Labs не закончится "трава дьявола" и не произойдет еще тысячи форс-мажорных катастроф.

Если, наконец, не сдохнет jet- pack.

P.S. От экзистенциальных мук такого рода избавлены граждане Германии, где игра давно уже продается в каждом супермаркете.



Деревья, между прочим, подчиняются всем законам физики и гнутся ровно в ту сторону, куда дует ветер. Невероятно.



Игра совершенно не позволяет усомниться в том, что GeForce2 в минимальных требованиях указан справедливо.

Мнение об игре

М. Вебер (M. Weber), автор немецкоязычного сайта **Gamesweb.Com (www.gamesweb.com)**, резюмирует свой пространный, но по-немецки сухой, сдержанный, перечислительный "первовзгляд": "Несмотря на ряд недостатков, традиционно присущих превью-коду, а именно "усеченному" ИИ и общей непродолжительности геймплея, демо-версия вызывает невероятные чувства... Новаторско-изобретательный игропроцесс, захватывающий сюжет, очаровательная графика и очень атмосферная звуковая картина делают Project Nomads одним из самых ожидаемых проектов".



Ловить в прицел ломтевозы — развлечение из разряда куртуазных. За плечами игрока стоят призраки древних аркад и игры Incoming.

CHASER
www.chasergame.com

ПРЕСС-ДЕМО

Вялоловатая (пока?), но полная дружеского общения с охраной пробежка по терпящему крушение космическому шаттлу.

Особенности
Отличный ИИ, временами задающий игроку жару и заставляющий задуматься о преимуществах пацифизма. Около 20 видов двухрежимного оружия, "навеянного реальными образцами". Тотальная линейность прохождения и, в перспективе, сильная сюжетная линия с кучей одновременно происходящих событий. Плюс, разумеется, непризнанный гений – движок CloackNT.

ОХОТНИКИ РЯДОМ

Михаил СУДАКОВ

С играми, далекими от релизной готовности, общаться крайне сложно. Ты ведешь себя с ними нежно, как с новорожденными младенцами, идешь на уступки, прощаешь все недостатки и стараешься не обращать внимание на случающиеся время от времени отказы. А в ответ получаешь сплошное неуважение и наплевательское отношение к твоему социально-журналистскому статусу.

Любезно предоставленное нам "пресс-демо" Chaser своей неполноценности ничуть не стыдится — и правильно делает, поскольку до мастер-версии еще месяц. По меньшей мере. Догадываться о том, какая нелегкая занесла главного героя на сходящий с орбиты космический шаттл и почему все его обитатели движимы лишь одной целью — убить протагониста и сыграть его головой в спэйсбол, — приходится со слов официального сайта и по другим отрывочным сведениям.

Бедолага между тем появляется в этом жестоком мире почти голым — без пистолета и даже завалящего десантного ножа, которым так удобно укорачивать слишком любопытных зевак. Шаттл трясется и потихоньку рушится, тут и там вспыхивает огонь, гремят взрывы, а вооруженные люди, усиленно ищущие КОГО-ТО, имеют обыкновение удачно встать под падающую трубу и оставить нам в наследство причудливый "Хеклер и Кох" футуристически модифицированного образца с оптическим прицелом... С этого момента и начинается настоящий Chaser.

ВСЕ ДОРОГИ

Беготня по синевато-однообразным коридорам могла бы стать смертельно утомительными занятием, кабы не настойчивое желание разработчиков протащить игрока по тому маршруту, который им самим показался наиболее подходящим. Первые шаги в мире Chaser вы делаете строго вниз по крутой лестнице, по старой привычке заглядывая на каждый этаж и проверяя двери на прочность. Бесполезно — незаблокированная окажется лишь у самого подножия, издевательски подмигивая желтым огоньком и как бы предлагая не маяться дурью и не сворачивать с пути истинного.

Посему первая же развилка (две, ЦЕЛЫХ ДВЕ двери с желтыми лампочками) шокирует и на время отнимает способность здраво рассуждать. Вернувшийся из темных глубин сознания в реальный мир игрок закрывает глаза, истово крестится, глотает воображаемый стакан абсента, пихается "в ту, что справа" и... попадает в тупик. Облегчение, просветление, осознание. В Chaser нет развилок. Все дороги ведут Прямо.

Этим нюансом местной топографии бесстыдно пользуются безымянные враги, поджидающие спешащего к неведомой цели Охотника за каждым удобным углом. Сперва их хочется игнорировать или отвечать свинцом на свинец, затем сердце требует мщения, а разум — предельной осторожности. Каждый подозрительный угол обстреливаем снизу вверх, потому что за ящиком может притаиться человек в грязно-оранжевом скафандре, а отдельные товарищи любят атаковать из положения сидя. Открывая дверь — не зеваем, кладем пули веером, ибо выскочивший оттуда вояка непременно отпрыгнет в сторону, пытаясь сбить вас с толку. Мелочь, казалось бы, а все же согревает.

БЕЗ КОНЦА

Оживленные и не лишенные изящества перестрелки с обитателями шаттла являются практически единственной ценностью демо Chaser. Не раз воспетый в пресс-релизах движок CloackNT не оправдывает и не справляется, выдавая картинку весьма сомнительного качества и уж точно нулевой революционности. Текстуры, как правило, пригожи и аккуратны, но местами смахивают на лубочный абстракционизм, которому здесь не место и не время.

Грубая реальность, проще говоря, разнится со сладкими посулами "сделать все красиво" весьма решительным образом. Что самое загадочное, компания Cauldron далеко не новичок в области дизайна-и-графики: достаточно вспомнить, в какую конфет-

Разработчик	
Cauldron	www.cauldron.sk
Издатель в Европе	
Fishtank Interactive	www.fishtankgames.de
Издатель в России	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru
Дата релиза	Осень 2002 г.
Объем демо-версии	300 Мбайт

Системные требования
Windows 95/98/2K/XP, Pentium II 500 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-совместимый ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce3 или Radeon 8500).

ку они превратили сериал Battle Isle (не слишком торопливую, признаю, но все-таки конфетку) своим Andosia at War, чтобы прослезиться и махом списать все нелепости Chaser на классические симптомы "попросту неготовой игры". Которых, разумеется, хватает и помимо графики.

Очень неприятно смотреть на покачивание упавшего на землю контейнера и краем глаза замечать, что тело погибшего в недавней стычке врага парит в воздухе (перед смертью бедолага как раз стоял на платформе лифта). Тот тут, то там попадаются висящие на уровне пояса "стволы", а неудачно закрывшаяся дверь так и норовит устроить Шоу Сумасшедших Текстур. Save и Load отключены до лучших времен, а попытка нажать клавишу автосохранения карается выпадением на рабочий стол.

Все это объяснимо, понимаемо и прощаемо, однако сильно мешает вжиться в образ. Суждение об игре, таким образом, складывается из отрывочных и крайне субъективных впечатлений: бегать скучновато, стрелять гораздо веселее, а скриптовые сценки локальных аварий и разрушений напоминают то ли Half-Life, то ли вообще Red Faction. Впрочем, вы ведь и не ждали финального вердикта от "первовзгляда", верно? EXE

Мнение об игре

"Из Chaser может выйти весьма симпатичная игра, но есть пара важных вопросов: как будет представлен сюжет и каким окажется геймплей? Если Cauldron сможет объединить оба этих компонента, Chaser получится не только симпатичной, но еще и весьма увлекательной вещицей", – умозаключает Мистер Нэш (Mr. Nash) с сайта The Armchair Empire (www.armchairempire.com).



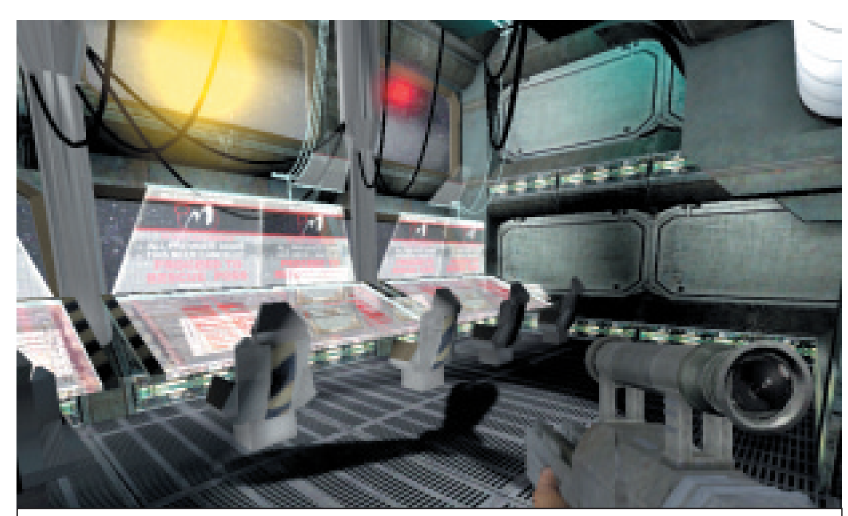
Загадки в Chaser довольно незамысловатые. Использовать клавиатуру — обратить внимание на упавшие ящики — взобраться на третий этаж...



Враги постоянно прячутся за ящиками, лишь изредка выставляя на всеобщее обозрение неосторожную часть тела. Обычно приходится выкуривать плотным огнем.



Стрелять с безопасного расстояния гораздо веселее. Парни выбегают навстречу опасности, а знакомятся лишь с градом свинца.



Компьютерный зал а-ля "наше светлое будущее". Светящиеся панели, прозрачные клавиатуры — все как у взрослых. Долгими космическими ночами его обитатели наверняка резались в Chaser XXIII.



Хотя особенными графическими красотами Chaser и не блещет, остающаяся на стенах КРОВИЩА выше всяких похвал.



спецвыпуск «компьютерра. чудо на столе»
компьютер из мечты: что должно быть внутри идеального компьютера
для игр и развлечений - от процессора до модема
кинотеатр на дому: как на базе компьютера построить
настоящий домашний кинотеатр.
домашняя фотостудия:
домашнее цифровое видео: путь фильма от камеры до dvd
игровой компьютер без компромиссов
каталоги с иллюстрациями и описаниями соответствующего оборудования,
красочные схемы, демонстрирующие содержимое компьютера,
а так же способы подключения различных
периферийных устройств.
КОМПЬЮТЕРРА
СПЕЦВЫПУСК
ЧУДО
НА СТОЛЕ

ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
www.robinhood-games.com

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Живое доказательство порочности клонодель-ческой практики: имитация имитации Commandos. Пока – крайне скверная.

Особенности
Фехтование мышиным курсором, возможность "записи" очередности действий, уникальные умения персонажей. Ничто из этого не работает так, как предполагалось.

КОММАНДОС В ТРИКО

Андрей ОМ

Как только вы выключаете демо-версию Robin Hood, усталые клоуны из безвестного циркового коллектива устало стягивают с себя дурацкие парики и робы, бросают их в сундук с пыльными широкополыми шляпами и молча гадают, в какие декорации их закинут жестокие карабасодевелоперы в следующем году. Они, может, и хотели бы прыгать по крышам скорых поездов, но все, что им остается, — кусать пыль.

Творческий метод, взятый на вооружение компанией Spellbound, называется в приличных домах паразитированием, в чуть менее приличных же за него легко можно получить медным канделябром по харизме. Помимо собственно моральной двусмысленности, такой подход к зарабатыванию денег ощутимо страдает со стилистической стороны. В Pyro Studios, откуда мы только что вернулись, все улыбаются, носят белые рубашки и едят на обед паэлью с ракообразными. В Spellbound мы не были, но ЧТО-ТО подсказывает, что обитатели этой студии носят пивные животы и засаленные тирольские шляпы с перышками, а питаются мерзкими жирными сосисками, состоящими на сто процентов из холестерина. Более того, наверняка по вечерам они собираются в близлежащей рюмочной, обнимают друг друга за рыхлые плечи и хором поют невыносимо гнусные песни скрипучими голосами. У некоторых, понимаете, просто нет крыльев.

LO-FI

Все просто: Robin Hood: The Legend of Sherwood (далее для краткости RH) выстроен по следам и на движке изделия Desperados, являвшегося, в свою очередь, дремучим клоном Commandos. Клонирование само по себе еще может сойти умелым разработчикам с рук, клонирование же в кубе достойно только аутодафе: судя по демо-версии, RH скверно выглядит и предлагает своим потребителям пожевать чью-то старую, засохшую, в следах зубов, но все еще слабо пахнущую искусственным апельсином жевательную резинку.

Если первое изделие Spellbound технически не слишком далеко отстояло от прототипа, то второе проигрывает несколько кругов, вертя свою баранку безо всякой надежды. По сравнению с феерией Commandos II, не говоря уже о совершенно запредельной следующей серии, RH выглядит чумазым кукольным театром ярмарочного торговца: комки пикселей вместо героев, деревянная анимация, невеселые картинки средневековья в самом обывательском его представлении. В этой мазне нет жизни, скриншоты не просятся в "Прадо", вам не хочется раствориться в действе без остатка. Звериная гримаса малобюджетности: картинку нельзя повернуть на 90%, все действо происходит в одной плоскости. У большинства домов не существует интерьеров: банда заходит в двери и просто исчезает с наших глаз (в некоторые ключевые для выполнения миссии здания, впрочем, можно зайти по-настоящему).

Это будет игра для ОЧЕНЬ непритязательной публики.

ЗАНИМАТЕЛЬНОЕ ДЕМОНОВОДСТВО

Люди в нашей индустрии, которым нечего сказать, обычно используют количественные показатели. В полной версии RH ожидается 9 персонажей с уникальными умениями, пока же нам дают повозиться с четырьмя. Здесь есть занятные находки: так, Малыш Джон может подсаживать подельников себе на плечи и помогать перебираться через невысокие стены. В основном же сотрудники Spellbound, высунув от усердия желтоватые языки, срисовали все Известно Откуда: один разит из лука наповал, другая лечит потерпевших, третий бросает гадам под ноги винные бутылки. Если вам это ничего не напоминает, то лучше возвращайтесь назад в пещеру.

Одним плагиатом дело, впрочем, не ограничивается. В Германии играют в Black & White! См.: в RH практикуется новаторский концепт, согласно которому курсор в нашей руке превращается в острие геройского меча. Теоретически так можно умело фехтовать. На практике Робин Г., ведомый нашей твердой рукой, широко размахивает мечом и... разит наповал неосмотрительно подвернувшуюся под руку це-

Разработчик	
Spellbound	www.spellbound.de
Издатели	
Strategy First	www.strategyfirst.com
Wanadoo	www.wanadoo-edition.com
Дата выхода	Ноябрь 2002 г.
Объем демо-версии	84,7 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 550+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-совместимая видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.1.

лительницу Мэриэн. Никто из наймитов шерифа при проведении эксперимента не пострадал.

Сколько-нибудь осмысленно участвовать в рукопашных вообще сложно: кони, люди и разбойники смешиваются на экране в комок неопрятных пикселей, и все, что нам остается, — наугад елозить мышью в надежде, что сильнее достанется не своим, а врагу.

Возможность задавать лесным братьям последовательность действий, а потом осуществлять ее нажатием одной кнопки в демо-версии полезна не слишком: всегда проще обвести всех резиновой рамкой и со слонопотамским топотом пробежать сразу за спинами охраны. Последние страдают избирательной глухотой: не обращают внимания на любой шум, если не видят его источника, зато охотно реагируют на звон брошенной Робином монетки.

УБЕЙ МЕНЯ НЕЖНО

Перечислять подобные находки Spellbound нет, право слово, никаких сил. RH даже не собирается засасывать вас в себя сверхсильным демоническим пылесосом, чем так славится материнская серия. Судя по демо-версии, игра держит сознательную брезгливую дистанцию между собой и несчастными потребителями: "Все это как будто понарошку, мой юный друг! Посмотри на кретинские лица героев в интерфейсе — это словно бы мультфильм для самых маленьких. Обрати внимание на разложенные прямо на земле крутящиеся свитки — это подсказки, чтобы ты, сопляк, ВДРУГ не запутался в том, куда бежать и что делать".

У всего этого, впрочем, есть свои положительные стороны. Финальная версия RH имеет все шансы послужить наглядной иллюстрацией того, почему на этой планете нет места клонам.

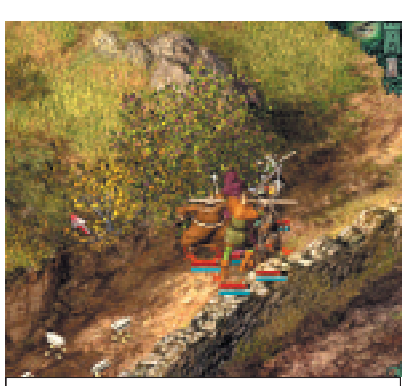
А то некоторые сомневаются, блн.

P.S. Ко всему прочему демо-версия RH позволяет себе медленно работать на Athlon 1300/256/GF4 128.





Замок Лестер с высоты птичьего п. Как и в Desperados, картинка "вывернута" так, чтобы нам никогда не понадобилось ее повернуть. С ампутированным измерением, впрочем, зомби тоже может.



Наши герои далеко не всегда выходят победителями из схваток, даже если соотношение сил составляет 4:1 в их пользу.



Еще одно сомнительное новшество от Spellbound: по знакам препинания над головами противников можно определять их настроение.



...Впрочем, если бы в RH не было людей, все могло бы сложиться. Wanadoo, например, могла бы продавать нащелканные из игры скриншоты в качестве открыток.

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
www.novalogic.com/games/DFBHD

Тактический 3D-шутер

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ДЕМО-ВЕРСИЯ

Уже сейчас – на стадии куцего по своим опциям многопользовательского демо – игра с гигантским потенциалом. Игра с очень большим будущим, если, как говорится, nothing goes wrong. Игра-надежда для всех, кому дороги Rainbow Six, Ghost Recon, Operation Flashpoint, Global Operations и Mobile Forces. И просто донельзя атмосферная игра!

Особенности
16 человек на одном сервере – нормальное число для умной, действительно тактической игры. 32 бойца – уже война, самая настоящая, та, ТВ-репортажи о которой передают из любой "горячей точки": если вы видели хотя бы один – видели их все. Редакция .EXE – в глубоком шоке. То есть почти что счаст-ли-ва. Правда. Кто бы мог подумать!..

РАЗВОРОШИТЬ МУРАВЕЙНИК

Николай ДАВЫДОВ

Если верить одноименной киноленте (Black Hawk Down), то американское командование даже отдаленно не представляло, что именно ждет их хваленые элитные спецподразделения в ходе операции в Могадишо (Сомали, 1993 г.). По крайней мере в кино брови и желваки на лицах типических генералов вздымались и играли недвусмысленным изумлением... Вот и мне было невыносимо сдерживать восторженные вскрики и всхлипы при виде шокирующих откровений Delta Force: Black Hawk Down (BHD). Я, впрочем, и не пытался.

Разработчик/издатель	
NovaLogic	www.novalogic.com
Дата релиза	29 ноября 2002 г.
Объем демо-версии	58 Мбайт (см. ее на нашем диске)

Системные требования
Windows 95/98/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 1200), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-совместимый ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce3), DirectX 8.1, 112 Мбайт на жестком диске, модемное соединение на 56 Кбит/с для игры в Интернете.

Бескомпромиссный Фраг (которому прощаю, ибо не ведает), неоднократно грозивший BHD если уж не показательным выносом вперед ногами ЗА страницы нашего журнала, то по крайней мере показательным расстрелом НА, был прав. Пережившая множество итераций (кажется, пять), многострадальная серия Delta Force, казалось бы, окончательно споткнулась на ужасающе outdated и попросту депрессивном Task Force Dagger'е, и поверить в тот факт, что это был всего лишь ситуационный реверанс издателя в сторону третьей команды разработчиков и сложившимся финансовым обстоятельствам, — чрезвычайно трудно.

Однако доработанный специально для преимущественно наземных нужд BHD движок Comanche 4 выдает просто сногсшибательные виды: в разрешении 640x480 со средней детализацией картинка не вызывает никакого раздражения (то же самое можно наблюдать, кстати, и в NOLF2 — см.!), а в 1024x768 (с максимальными настройками) заставляет восхищенно прицыкивать языком и экстенсивно любоваться гладкими контурами своей полуавтоматической снайперской винтовки. Анимация боевой техники — высший балл на вступительном экзамене в Строгановку: пролетающий над самой землей вертолет вздымает настоящие клубы пыли, по-настоящему завихряя их и бросая в мое счастливое лицо. И ладно бы только модели оружия (они сейчас много где неплохие), но ведь и "черные ястребы", и "хаммеры", и свалка старых покрышек, и даже самая распоследняя халупа на окраине поганого Могадишо выполнены с любовью и и-де-аль-но (по слогам, пожалуйста) ложатся в "интерьер" всей карты в целом. Это не крикливая "мультяшность" технологически продвинутого (кто бы спорил) UT2003, а подчеркнутая миллионом мельчайших деталей "горячая точка" с наших ТВ-экранов, будь они тысячу лет за такое неладны. И если уж первый игротайтл не убеждает в необходимости сменить свой затрапезный GeForce2 MX на полноценный GeForce4, то от BHD вам точно не отвертеться.

ПЫЛЬ, ГРЯЗЬ И МЫСЛИ О БАНЕ

"Черный ястреб упал" самым волшебным образом (уверен, лучшим в КИ на сегодня) передает ощущения бойца, отправленного в гнусный африканский городок со стремительным спецзаданием: бесконечные переулки, подворотни и перекрестки, усыпанные перемолотыми в пыль песком и грязью, дорастают до прямо-таки чисто кинематографического, простите, саспенса ужасающе достоверной звуковой панорамой. Звук — сказочный. Размеренный хруст той самой пыли под ногами и сухие щелчки выстрелов вразнобой, раздающиеся то далеко, то близко, то со всех сторон сразу: они не имеют явно различимого источника, поскольку звук многократно отражается от лабиринта стен, тротуаров и расчлененных перекрытий... Подбежать к проему в стене, выглянуть на улицу, буквально перепрыгнуть ее, убедившись, что вокруг никого, нырнуть в воронку, оставшуюся от разорвавшегося снаряда, и на пределе оптического увеличения разглядеть две тени в камуфляже, пересекающие ту же улицу в двухстах метрах впереди. Нервно потянуться к спусковому крючку — в такой пыли и под слепящим солнцем отличить своих от чужих невозможно — и в последний момент вспомнить, что это почти родные рейнджеры нервно спешат к центру городишки параллельно твоему собственному маршруту. Убрать палец с крючка...

СТО И ОДИН ДОВОД В ПОЛЬЗУ СВД

Все это делает BHD чудесным примером того, что же на самом деле пред-

ставляет собой настоящая снайперская или, скажем, партизанская война. Здесь нельзя с помощью манипуляций графическими опциями создать контраст между текстурами неживой природы и живых людей, сделав последних, таким образом, отличной мишенью: приходится, следовательно, думать, ползать, много, очень много нервничать и постоянно вздрагивать. (Словом, именно как в кино соответствующего жанра.) И замирать от ужаса, когда вдруг над головой зависает оглушающая махина вертолета и на полную катушку врубается рев “вулканов”, — тебя заметили! Здоровенные пули гулко стучат о ржавый кузов брошенного авто (из-под которого успеть бы откатиться!) и с частотой шесть тысяч выстрелов в минуту взрывают землю вокруг и барабанные перепонки внутри!.. Уф, на этот раз не задело... Время писать превью.



Если очень постараться, то можно разглядеть ноги ныне покойного Murdock'a: он так радовался, добравшись до этого пулемета...

ТВД

Из наработанного в BHD материала уже сейчас можно сделать “военную” игру абсолютно любого масштаба. Демо-версия по ряду объективных причин (единственная карта, единственный режим игры, общий для всех набор вооружения) показала только один подвид войны — городские бои с эпизодическим участием мелкой бронетехники и саппорт-авиации. Осталось добавить танки и БТРы, нарисовать побольше карт и разновидностей огнестрельного оружия (которого, кстати, разработчики обещают в просто-таки неприличных количествах) — и кровавая баня по-африкански поистине эпических масштабов готова. Прокатиться на “броне”? Уже сейчас. Скосить скудную африканскую листву и размолоть разбегающихся от ужаса людишек из вертолетного пулемета — пожалуйста. Залечь на крыше и 10 минут выцеливать того фашиста, что летает, блн, на своем вертолете, наводя “вулканом” ужас на все окрестности, и потом одним метким выстрелом в шею отправить его к праотцам под одобрительный рев всего репрессированного мерзавцем Интернет-комьюнити?! Милое дело! А вот управлять этим вертолетом или сбить его — не раньше релиза...

Ждем, ждем! Стиснув зубы, мучительно.



Будучи озабоченным живым еще пару секунд назад Murdock'ом, я — с фатальным для себя исходом — пропустил момент, когда из-за угла дома вынырнул вертолет противника...

P.S. Открою секрет: девелоперы всерьез подумывают о том, чтобы ввести в игру систему жестов для координации совместных действий. Страшные, если вдуматься, люди.



Мой коллега слева своим здоровьем не дорожит — стоит в проеме Black Hawk'a в полный рост. Зря!

ВОПРОСНИК .EXE

(ОПЫТ #3 ЧИТАТЕЛЬСКОГО “КРУГЛОГО СТОЛА”)

1. Какие из уже вышедших (за последний месяц) игр понравились вам больше всего?
2. Какие не понравились?
3. Какие из ожидаемых в ближайшее время игр более всего привлекают ваше внимание?

Именно эти непростые вопросы мы задали посетителям форума нашего вебсайта (www.game-exe.ru) 9 октября в 13 часов 48 минут…

wa
1. No One Lives Forever 2! Любителям сохраняться и лоадиться, ценителям эстетской водки “Робин”, зрителям, никогда не видевшим русских, жалобно плачущих: “Spy stolen my weapon!”. Тем, кто пришпиливает к металлической обшивке стрелой из арбалета “Torpedo” пухлых подводников, и, наконец, отчаянным ролевикам, тоскующим по внезапным респаунам толпы врагов буквально на глазах изумлённой шпионки. Самая кинематографичная игра тысячелетия. Интригующая, издевательская, с лучшим motion capture на планете, блестящим музыкальным сопровождением, погружающая меня снова в ЛСД шестидесятых, туда, где я отчаянно стремлюсь оказаться. Игра, плюющая на правдоподобие ради эффекта или идиоткой шутки. И забывающая о юморе, если есть повод для драмы. Вечно живые ляпы шпионских боевиков середины столетия, возведённые в степень исторического факта. И, несомненно, лучший экспортный электрический забор “Crazy Ivan”. А ведь я ещё не чистил бананов…

Петр (Владивосток)
3. Самая ожидаемая? И думать нечего! — Gothic 2. Не поверите, лихорадка нетерпения не раз уже заставляла открывать УЧУ не только за июль с.г., но даже и за май прошлого. Вспоминается, вспоминается немецкое демо Gothic #1! Тот революционный дух, ощущение совершенства… Появится ли оно сейчас?.. И да прибудет с Piranha Bytes сила во веки веков. Аминь!

BullSheep (From Russia with love)
1. Bandits — идеальный выключатель мозгов и расслабитель нервов; Hitman 2 — идеальный включатель мозгов и расшатыватель нервов; NOLF 2 — идеальное всё.

2. Bandits, Hitman 2, NOLF 2. На поверку оказались не такими уж идеальными.

3. Need for Speed: Hot Pursuit 2. Надеюсь, что там можно будет управлять заднеприводными машинами с клавиатуры, а также верю, что это будет очень, очень сложно. А еще Gothic 2. Просто потому, что это Gothic!

'BAD (Москва)
1. Battlefield 1942. Определённо новое слово в командных тактических шутерах. Какой Counter-Strike? Что ты, мальчик? Основная проблема — найти необходимое количество людей, ведь для того чтобы играть с удовольствием, нужно по крайней мере 10 человек... А лучше все 40...

2. Unreal Tournament 2003. Почему UT2003 напоминает мне Quake III: Arena? Наверное, потому, что нам снова пытаются (причём успешно!) впарить давно пройденную (и не по одному разу!) игру не первой свежести... Что в ней нового? Скины? Пара карт? И только. Плохая игра...

3. Project Nomads. Если бы я имел удовольствие играть в первую “Готику”, то, конечно, ждал бы вторую. Однако не довелось. Именно по этой причине не терпится заполучить Project Nomads, игру с не только оригинальной идеей, но и весьма достойной графикой. Да и не без геймплея...

lazy gameeater (гость)
2. Battlefield 1942. За меткость, за общее внимание к моей персоне, за то, что у меня нет даже ADSL, чтобы вломить кое-кому гусеницами, за чистое небо и мои неглубокие могилы.

idSword (Екатеринбург)
1. Battlefield 1942. Потому что лучшая игра про надоевшую Вторую мировую ever made. Запоминается исключительно моментами, по яркости намного превосходящими наше с вами небесное светило: горячий песок Эль-Аламейна, две катюши на Курской дуге, некрасивый и грязный, как танки и пехота нацистов, снег, удивительно прекрасные и грустные просторы Тихого океана, огонь пулеметов и редкие, но от того более опасные выстрелы немецких снайперов в Сталинграде... И, наконец, кульминация — Берлин: большие танки на узких улицах, появляющиеся непонятно откуда “противотанковые войска”, бегущие напролом НАШИ. Далее развязка: Иво, не поверите, Джима: пехота бежит и побеждает, рвя и меча узкоглазых братьев. Не игра, а сборник самых зрелищных моментов Второй опять же мировой. Нет слов — одни эмоции.

2. Hitman 2: Silent Assassin. Ибо нет атмосферы! В отставке. Хотелось того же блюда (“интеллектуальный шутер”), только со множеством специй: экзотических мест, редкого (естественно, в КИ) и интересного оружия, развития истории хладнокровного убийцы и много чего еще. А что в итоге? Петербург, меньше всего похожий на Петербург, свежие “пушки”, копирующие друг друга, которые хочется засунуть в самый дальний карман пиджака и никогда больше о них не вспоминать, ну и, наконец, вы не заметили, что Лысого попросту заменили дешевой китайской (или голливудской?) поделкой? Невкусно! Ингредиенты конфликтуют, вызывая, пардон, рвоту. Впрочем, плюсы, конечно, есть, но сейчас не об этом.

Ivan_RU (SovokЪ, mAskva)
1. Bandits. “Та самая” радиоактивная мироколица, которой так не хватает 91,736% всего мутного игропотока, здесь бьёт ключом, адреналиновыми волнами выплескивается на, гм, клавиатуру и заставляет вас синхронно с Rewdalf'ом орать “iii–haaa!!!”, отправляя к Другим Богам очередную жертву песков! К ставшим родным (благодаря Fallout'у) выжженным пустыням и заброшенным городам добавился еще один немаловажный штрих : МНОГО ОЧИЩЕННОГО БЕНЗИНА! Мы все всегда хотели узнать, что получится, если скрестить Fallout и Carmageddon. За такой игрой можно безболезненно коротать время до выхода Fallout 3.

Battlefield 1942. War has never been so fun.

Ghost Recon: Island Thunder. Еще немного сжатой, переведенной в сухие цифры земли с голубой планеты, помещенной в ваш железный гробик в первозданном виде. Кишащей людьми. Врагами. Теперь — Cuba. Неигра. Смертожизнь. Ждем Afghanistan.

2. Icewind Dale II. Полный провал и позор. Вырождение неплохой в сущности серии. Люди с charisma -1 получают навыки bluff и itermidate только для того, чтобы щелкнуть по кнопке next. И игра отправляется в страну Вечной Охоты быстрее, чем я успеваю сказать “контртеррористическая”.

3. Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin. Игра Не Для Всех. В нее не будет играть быдло, распивающее беленькую и “юзающее инет” только для просмотра жесткача и посещения любимого putin.ru. Забежавший на огонек казуал лишь покрутит носом, схватится за и побежит сдавать коробку. Вещь, ставшая культовой еще до начала собственной разработки. Вещь, за которую не жалко отдать 50 евро. Игра на ближайшие 3-4 года. Не Business. Такие Игры, спустя 984 года, будут проходить в МГХПУ им. Строганова на лекциях по истории искусств, в разделе “Раннее (каменное) компьютерное искусство первой половины 21 века”, а цена за пиратскую болванку с Культом будет превышать размер годового бюджета РФ за 2003г.

perlexed (Красноярск)
2. Unreal Tournament 2003. Очень кассовый проект. Натуральные “грины” прут изо всех полигонов. N видов оружия. M разнообразных устройств. Hi-End-графика. И ещё пара листов достоинств, напечатанных петитом. Но нигде, ни-ког-да я не чувствовал себя таким чужим в игре, как здесь. Гениальный AI действительно гениален. И это самый большой минус. Ощущение — как у 12-го футболиста на поле: игра идёт без вас, и никого это особенно не волнует. А так с игроками поступать нельзя.

АЛГФ (гость)
2. Battlefield 1942. Пара слов об AI: он зависит от мощности вашей машины. Перед началом игры вы выбираете уровень навыков ботов и... сколько процентов мощности процессора готовы отдать под их нужды. Надо ли говорить, что чем круче процессор, тем умнее виртуальные твари? Правда, на моей полуторагигагерцовой лошадке напарники совершали кучу забавных (еще мягко сказано!) ляпов. Напарник подъезжает на танке к самолету, оставляет танк на ВПП, залезает в самолет, заводит его, проезжает 10 метров, врезается в танк. В общем, все умерли. Но есть и менее забавные ситуации: в последней миссии за союзников вам фактически придется воевать в одиночку — идиоты сидят на корабле, летают на самолетах, занимаются прочими не менее увлекательными вещами, но ни одна сволочь не подумает о том, чтобы захватить пару-тройку контрольных пунктов. Вы вылезаете на берег и, громко матерясь, начинаете вести героические бои с толпами японцев, которые прут на вас на танках, закидывают бомбами с самолетов, расстреливают из базук. Как только вас убивают — все, все контрольные пункты потеряны! Вопли по рации о помощи эффекта не приносят... Игру издает Electronics Arts, лучший друг детей и девочек. А дети и девочки могут испугаться, увидев оторванную башку с выпученными глазами. Поэтому все насилие бескровное.

3. Civilization 3: Play the World. Очень не хватало мультиплейера и партий по 15 минут. Теперь это есть. Господа, чтобы играть в Civ3 не надо быть маньяком, тратящим на игры по 8 часов в день! Теперь вы вполне можете сыграть маленькую партейку сразу после ужина, перед просмотром любимого телесериала. Домохозяйки и школьники младших классов, не упустите свой шанс!









ICEWIND DALE II
http://icewind2.blackisle.com

СкуШная Infinity-РПГ

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,3
Сюжет	3,5
Музыка	3,5
Звук	3,9
Управление	4

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4

Здесь вышла крохотная промашка с пространственно-временным континуумом. Мы больше не живем на заре CRPG, а Icewind Dale II не может претендовать на статус Gold Box Series. И если печальный опыт последних Might & Magic ничему не научил Interplay, дело может закончиться очередной шекспировской трагедией.

Скукоженные скукоты и патологическая апатия. Первоклассная тосквемада и экстремадура. Беспробудная меланхолия, острая оконечность ипохондрии и капелька безотчетного уныния ожидают неосмотрительных искателей приключений в спрайтовых дебрях Icewind Dale II (IWD2). Игры, конечно, милейшей, но безвозвратно неоригинальной, автоцентонной и, честно говоря, приевшейся.

СПЛИН

Александр ВЕРШИНИН

Внутри все до бесстыдства знакомо: как в старинном доме, где провел целое детство, от корки до корки. Доведись Марселю Прусту опустошить все ролевые чаши, выведенные на станке Infinity-движка, он наверняка разродился бы бонус-треком к своим знаменитым "Поискам утраченного времени". Чем-нибудь в духе "Однажды я показал Айсвинд Дэйл Свану и тот отметил, что прекрасно знает эти места, где провел немало волнительных часов, узнавая сложность Булонского леса в воющих тенетах Фелвуда..." Жаль, Прусты нынче редки.

ЗАТО СКЛАДЫ КАЗУАЛОВ

Ассамблея ООН, посвященная демографическому буму в Китае. Выступает председатель: "Каждые три секунды в Китае рожает женщина". На реплику с возмущением реагирует представитель далекого африканского государства Гана: "Давайте немедленно разыщем развратную девицу и заставим ее раскаяться!". Поскольку в положенное время найти и вздуть Interplay никто так и не осмелился (а BioWare и компания опоздали), веселая семейка Infinity не на шутку расплодилась сиквелами и аддонами и была вполне готова к товарищескому матчу со всем HOMM-стадом.

По другую сторону магазинной стойки нетерпеливо переминается в ожидании многочисленная и разношерстная публика. С тех самых пор, когда тиражи ролевых игр стали невзначай покрывать статистику по 3D-шутерам, аудитория любимого жанра заметно возросла. Что вызывает определенные проблемы: например, не все до конца понимают, что внутриигровые тексты созданы для прочтения. Так, не высыхают жалобные сопли в сторону класса Sorcerer: мол, слизняки, бездари, магию учить не могут и не желают. Выведенное громадным плакатным шрифтом предостережение "Класс использует ХАРИЗМУ для реализации и усвоения спеллов" не заметило 88% аудитории, выгодно отделив ролевых профи от гомонящего флота туристов.

Последние повадились ассоциировать Icewind Dale с экшеном Diablo, в чем чуть не оказались парадоксально недалеки от сути вещей. По всем прикидкам проект IWD2 должен был стать главнокомандующим легиона грязнухоползух, вожаком диггеров, событием в мире dungeon crawler'ов — без сюжета и диалогов, но с чудовищной площади подземельями, ворохом волшебного haute couture и резней ради резни. Спрашивается: как можно промахнуться, целясь в такого большого мамонта?!

У КАМНЯ В НЕРЕШИТЕЛЬНОСТИ

Васнецовский "Витязь на распутье" — лучшая иллюстрация для обложки IWD2. Прочие ключевые слова при описании игры: D&D bard, jack of all trades, специалист слишком широкого профиля. Авторы метнулись сюда, схватили здесь, одолжили за углом и — та-дам! — представили взорам грандиозное нечто.

Нечто опасно поблескивает сюжетом. Не то чтобы бомонду не нравилась проза, нет, нет! Просто никто не может понять, зачем и почему сюда попало сюжетное начало. На месте скромной безымянной партии головорезов, почитающей за радость анонимно свернуть кому-нибудь что-нибудь, фигурирует очень даже ымянная команда олимпийцев. Вьюноши алчут триумфов эпохи пунического героического беспредела и всерьез поглядывают на того гоголя, который в Baldur's Gate натворил всякого. То есть вся сюжетная подложка под партию сына бога наличествует, но претендентов шестеро, и роль не дают никому. Хуже того: с ними постоянно точат лясы. Работать не дают совершенно, останавливают скриптом и навязывают вполне интеллектуальную

Разработчик	
Black Isle Studios	www.blackisle.com
Издатель	
Interplay	www.interplay.com
Издатель в России	
"1С"	http://games.1c.ru

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 350 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), SVGA-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM (рек. 16x), DirectX 8.0+.

вербальную коммуникацию. "А не та ли вы команда?" "Не вас ли вчера при Бородине?.." "Александр Сергеевич не родственник ли?.."

Прочтите комичную абсурдность экзерсиса, мон ами! Некоторые населенные пункты задерживают новых аргонавтов почище средней величины подземелья. Нам бы поспать, вывалить спеллы на ближайшего чемпионского голема, вновь всхрапнуть, вломить-получить, посопеть, отомстить и так далее, особо ни о чем не задумываясь. Аборигены же вечно носятся со своими высокими моралями, тайнами заговоров, агатакристиевскими мистериями и великодержавным штилем. Толпа прохожих варваров вешает поклоны и витиевато испрошает, не пробегала ли здесь такая маленькая мерзкая ведьмочка, в бельмах и бородавках. Если не признаться в ее истреблении экраном раньше, горцы извинятся (!) и проследуют собственным курсом. Question: как здесь раствориться в упоительной мгле сна разума?

Процесс возмутительным образом интеллектуализируется. Отрицательно заряженная сюжетными полями волшебница вдруг начинает сожалеть обо всех этих ненужных жертвах, плачет, исповедуется, рассказывает о детских годах (прекрасны!), размышляет о дуализме женского естества и на пике горячего чувства симпатии срывается в истерику, чтобы отравить жизнь неоолимпийцев спеллом Cloudkill. Фехтовать будем рапирами или фразеологизмами? Дальше — изощренней. К чему скрывать: рыдал влагами счастья, сумев в ходе долгих переговоров выцыганить жизнь глупому, обманутому злодеями троллю. И прочее, и прочее.

Осознание бездонности колодца, куда щедрою десницей неожиданно расписавшихся сценаристов валится сия толстовщина, щекочет область мозга, отведенную под злорадство. Мимо. Злодеи появляются, отсекают пару напыщенных фраз и с хрустом исчезают меж шипастых жерновов партийного механизма. Без отрисованного протагониста — все мимо. Мы передумали, нам уже хочется играть в прекраснолицый сюжетом Baldur's Gate 3, но это опять-таки не он.

КАКАЯ ЖАРКАЯ СЛЕЗА

Продолжаем перечислять существенные отличия и грандиозные фирменные ноу-хау IWD2. Следующий чертик прямиком из ностальгического кармана. Бывшие квестофилы и сочувствующие движению мле-



Полы зеркальные, но отражений героической стати в них не найти. Черные ноги перед дверью символизируют ловушку — в нее только что угодил один из партийных товарищей.



А вот солдаты, как показывает диалоговое окно в нижней части интерфейса, не слишком утруждают себя написанием приветственных речей.



Орка, курки! Орка, яйки! Наши звероголовые друзья пытаются вести хозяйство, но мы им обязательно помешаем.

Мнение об игре

Новый игрок на IGN-поле (http://pc.ign.com), Барри Бренесал (Barry Brenesal) ограничивается перелопачиванием главы "Что нового" из оригинального руководства по IWD2. Впрочем, не забывая интересный нам комментарий: "В отличие от Baldur's Gate, вам приходится создавать всю героическую партию самолично. Плюс игра утомительно линейна, скользит строго по монорельсу от квеста к квесту: вы вольны колебаться и занимать ту или иную сторону в паре незначительных локальных стычек, но выбора между добром и злом вам так никогда и не предложат..."

ют до мурашек, вспоминают минувшие дни и битвы, где вместе рубились они. Тот самый лес Fell Wood построен по старинному, почти забытому ныне принципу: боекомплект из нескольких промежуточных экранов подается до бесконечности, если не соблюдать правильную последовательность поворотов. Выход на новую полянку поощряется небольшой порцией XP. В таких вот чащах блуждали герои King's Quest или Quest for Glory. Приятнейшее камео. Правда, единственное.

До и после — царство мерного рабочего жужжания, каковое и приличествует абонентам немолодого, не шибко бодрого движка Infinity. Третья редакция правил Dungeons & Dragons, feats, barbarian rage и даже drow ничуть не поколебали устои классической РПГ от Interplay/BioWare. Да, специально для темных эльфов, VIP ролевого мира, инсталлирована разнообразная реакция со стороны NPC. Кроме того, они изначально отстают от своих сверстников на два уровня и считаются "более мощными" в качестве слабой заявки на моральную компенсацию. Свинство, конечно, — ведь еще на них накладывается дневная слепота от неприятия солнечного света. И все эти многочисленные мучения единственно ради чести светить словом "Drow" в графе "национальность" ролевого паспорта! Между тем почти у каждой расы теперь обязательно есть выбор края. Эльфийских народностей, например, три: moon, dark, wood. Спецификации и специальные умения действительно разнятся. Некоторые квесты имеют отдельное решение только для определенного сочетания класса и расы. Один злокозненный демон, например, с легкостью изгоняется персонажем Cleric of Talos. Остальные — отдыхают.

Feats исправно объявляются на горизонте каждые три или четыре уровня в классе: так анкетируют подопытных кроликов на пастбищах Gallop'a. Пользы и удовольствия не больше, но спорадическая оказия разместить плюсик в длинном списке человеческих достоинств немного разгоняет общую невыразительность геймплея. Гораздо хуже, в килотонны кошмарнее, реализованы умения, они же skills. Если у некоторых кабальеро возникало определенное удивление еще при необходимости выбирать feats, то skills поднимают брови всей популяции ролевых мучачос. "Хонто ни!" — отчего-то по-японски кричат они и вытягивают из ножен острые мачете. Это от изумления. Каждый новый уровень в классе ставит честного Хуана или Педро в ретроградный тупик: зачем ему нужна способность приручать синичку (Animal Empathy) или умение выследить зверюшку в пределах активного экрана (Wilderness Lore)? Поскольку игра бросает якорь и не желает сниматься со стоянки вплоть до момента благополучного избрания очередной бесполезной специализации, героическая тусовка полнится мастерами риторики и профессиональными дипломатами. Спасибо, не палеонтологами, ресторатороами или визажистами.

САЛО ОТБЫВАЕТ ШТРАФ

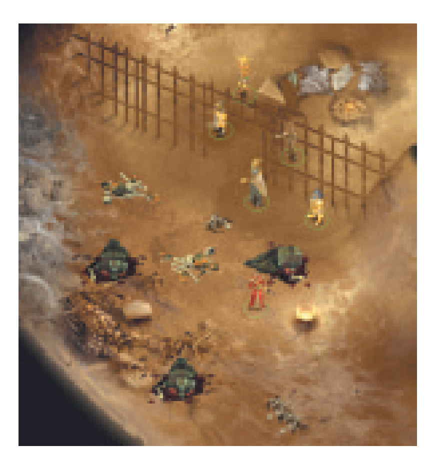
Остальное сполна описывалось в рецензиях на BG, BG2 и IWD. Прежние формации гарантируют все те же проблемы, ИИ не хуже лешего уводит шального героя в противоположный конец карты. Зверушки приклеены к постам и до поры прикрыты черным пологом fog of war. Игровой уровень обычно чудесным образом заканчивается в унисон с обвалом на плоский задник последнего сопротивляющегося монстра.

Авторы отчаянно кудесничают. Специальных големов может поразить только камушек из пращи: вся группа вытаскивает рогатки и с кислыми минами берется за работу. В других регионах расставлены подлые телепортационные барабаны. Стоит знающему человеку (а он бросается к зловредному инструменту, едва завидев партию) добраться до барабана, как на головы доблестных, но нерасторопных ратоборцев начинает сыпаться вооруженная до зубов манна небесная. Два или три раза воров заставляют использовать умение hide in shadows: пыхтим, спасаем плененных орками сельских жителей, носим письма гоблинам и выделываем прочее неповерите-что. Коленца исполняются неохотно, без всякого артистизма, по указанным выше причинам сюжетной недостаточности.

Стоит ли живописать производственные будни? Пара dual-wielding-головорезов закупоривает вход в уже отвоеванное помещение и стоит насмерть. В воздухе — характерный звук методично взрезаемой плоти. Рота лучников, арбалетчиков, копьеметателей, рогаточников или дискоболов повинуется удобной клавише вызова трех последних членов концессии и поддерживает "танков" прицельным огнем. Визард тщательно отмеривает fireball: легче всего делать это линейкой прямо на экране, не стесняйтесь. Смысл в накрытии бодрящим напалмом всего и вся, кроме собственных союзников на передовой. Приходится жать "паузу" и экспериментировать. Не пора ли любимой игроконторе прилагать специальные накладываемые на дисплей шаблоны? "Радиус Ice Storm" или "Сектор покрытия Cone of Cold". Все равно графический движок не меняют, мерзавцы.

Спеллов между тем еще больше — если такое вообще возможно. Sorcerer'у особо выбирать не приходится, зато Wizard и Cleric купаются в заклинательном изобилии и страдают невозможностью переварить и держать наготове все сразу. Некоторые спецэффекты действительно симпатичны, но сравниться с салютным великолепием Newerwinter Nights движок IWD2, конечно, не способен.

Alas! Много маленьких идей в данном случае не смогли заменить одну большую. Icewind Dale II получилась бесхребетной, вялой. Не в фокусе. С легким сердцем рекомендуем ее начинающим ролевикам (не привыкли к Infinity) и хардкорным фанатам (а им все равно) крайнего патриотического толка. Всем остальным будет скуШно.



CONFLICT: DESERT STORM

www.conflict.com/conflictdesertstorm.html

Тактический шутер

РЕЙТИНГИ

Сложность	высокая
Графика	4
Сюжет	4
Музыка	3,6
Звук	3,6
Управление	3,9

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,5

Лучшая жанровая игра со времен Hidden & Dangerous. Или, если уж на то пошло, Airborne Ranger.

Сколько "консолей следующего поколения" я перебрал в тщетных поисках приличного тактического шутера... Единственным более-менее употребимым в духовную пищу продуктом оказался, как ни странно, Delta Force: Urban Warfare, эксклюзивный для первой (!) PlayStation. Одна из последних, понимаете, ласточек на "Титанике". Но это лучшая игра серии Delta Force! Даром что бредешь сквозь этот шутер в гордом одиночестве, а посему "тактический" — определение довольно условное.

ПУЛЯ В ПУСТЫНЕ



Фраг СИБИРСКИЙ

Спуск на воду Desert Storm (DS) оказался приятнейшим сюрпризом. Закругленная строго под PS2 первая серия военного шоу Conflict (запущенного в производство, напомню, крохотным британским девелопером с издателем SCi и настоящим спецназовским консультантом), вышедшая на ПК почти что случайно и беспрецедентно предпочитающая супергеймпад Logitech Wingman в качестве органа управления, сейчас является лучшим тактическим шутером на консолях и по крайней мере до релиза Conflict: Desert Sabre (ха-ха!) им и останется.

Это очень и очень качественная, блистательно исполненная жанровая игра. Помните, была пора, когда никто не помышлял о многопользовательских революциях и бессмертная Spec Ops (когда-то Zombie тоже умела делать шутеры) считалась высшим достижением человеческой мысли?

Разработчик	
Pivotal Games	www.pivotalgames.com
Издатель	
SCi Entertainment	www.sci.co.uk
Издатель в России	
"Бука"	www.buka.ru

Системные требования

Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, DirectX 8.0, 4x CD-ROM, 900 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация

Desert Storm более чем играбелен с хорошим аналоговым джойпадом.

КУВЕЙТ-ДАКАР

DS возвращает нас в эру Spec Ops, Spec Ops 2, Hidden & Dangerous, когда спецназовские шутеры делались очень просто и очень хорошо. Им только и требовалось, что вид от третьего лица, бедноватый, но чрезвычайно плавный и чистый движок, классический отряд из четырех человек, не озабоченный никакими особыми тактическими схемами и приказами RoE, выгодная физика и честная система точечных попаданий. Чтобы идеально следовать канону, тоже нужен талант и немалый профессионализм (Deadly Dozen видели? Вот-вот). Но и консольная близость вносит свои коррективы: как вам, скажем, система нацеливания, рассчитанная на использование аналогового геймпада? При игре мышкой впечатление остается очень странное — как если бы прицельный курсор поддерживался невидимой проволокой. Ну, или вот постоянные попытки разработчиков из Pivotal Games компенсировать бедность моделей и текстур Desert Storm специальными трюками и эффектами. Скромное положение и сумасшедшая конкуренция обязывают. Тут речь даже не о взрывах и фантастических столбах красного дыма из сигнальных шашек (потрясающе смотрится в ночной пустыне). Временами DS больше напоминает не тактический шутер, а... красивый ралли-симулятор!

Нет, правда-правда. На пути отряда попадаются целые стада тучных коров, гибнущих под перекрестным огнем заодно с пастухом. Над трассой с воем проносятся эскадрильи истребителей. В течение нескольких минут рокочет параллельно нашему маршруту вертолет службы новостей с целящимся камерой оператором. В последнем аддоне от Red Storm я дивился изредка тянущимся над пустыней косякам птичек. А у Pivotal (в оригинале у ребят на месте буквы "о" поместился снайперский прицел) эти пернатые вообще никогда не покидают неба, своим хаотичным движением перед закатным солнцем напоминая то ли летающих чудовищ из Pitch Black, то ли вьетнамские геликоптеры из "Форреста Гампа". Аккуратно меняется время суток — и ледяной ночью у героев вдруг начинают вырываться изо ртов облачка пара! Карты довольно простенькие (хоть и крайне разнообразные), и если бы не вся эта феерия, то Desert Storm был бы интересен только узкому кругу упертых специалистов. А так — целый Devil My Cry получается, любо-дорого глядеть. Как видим, у консольности есть и свои плюсы.

Правда, в DS все еще страшно неудобно выбирать оружие, пролистывать инвентарь и отдавать немногочисленные приказы. В этом плане шутер изрядно напоминает The Thing. Программа "выбрал аптечку — закрыл инвентарь — использовал аптечку — открыл инвентарь — выбрал пулемет" со временем все же усваивается, но, конечно, еще не раз и не два вы будете угрожать взводу вражеских солдат комплектом первой помощи и старательно излечивать напарника путем стрельбы из M-249 в упор. То же касается и тактических команд: при переключении на следующего бойца сбрасываются настрой-

Мнение об игре

"Зачем к Desert Storm прикручен многопользовательский режим – решительно непонятно. Все равно пользоваться им в такой личной, персональной игре согласится только законченный Counter-Strike-фрик. Ведь главное в DS – это тот момент, когда самый опытный в отряде боец сражен и истекает кровью на земле, а вы под пулями мчитесь к нему с аптечкой. Вы не сможете испытать таких же душераздирающих чувств, если перед вами будет подыхать не выпестованный собственными руками боец, прошедший огонь и воду, а просто приятель за соседним компьютером!.." Патрик Клепек (Patrick Klepek), сайт **Gaming Age (www.gaming-age.com)**, очень метко указывает на разницу между Desert Storm и Ghost Recon с одной стороны и Global Ops и Battlefield 1942 – с другой.

ки для всего отряда, так что о скачках с подрывника на снайпера в разгар боя даже и не думайте. Еще досаждает откровенное нежелание ИИ передавать управление в игроцкие руки. Боец с заданной точкой назначения упрямо продолжает двигаться на автопилоте, сопротивляясь всем нашим попыткам остановиться и произвести снайперский выстрел.

Но, конечно же, все могло быть куда хуже... Desert Storm — стопроцентный тактический шутер, и ради воссоединения со старыми идеалами жанра я готов мириться и с в два раза более неудобным управлением. Это даже не недостатки — так, издержки производства. Истинная сущность DS все равно блестит, как гильза на песке.

РИО БРАВО

А еще Desert Storm — экстремально сложная игра. Даже, не побоюсь этого жутковатого слова, хардкорная. Система точечных попаданий честно работает в обе стороны — в первый раз со времен Spec Ops 2. По тревоге из казарм в самый неудобный момент вываливаются толпы врагов, совсем как в Project IGI, жестоко карая за малейшие тактические просчеты. Не залег вовремя — собирай бирки с трупов. Использование естественных укрытий и турельных пулеметов не менее жизненно необходимо, чем в Desert Siege. Плюс ко всему по два сохранения на миссию на среднем уровне сложности. Увенчанный наградами Soldier of Fortune 2 стыдливо заливается краской и прячет глаза. Даже на самом низком уровне DS напоминает прогулку по минному полю. Причем это тот уникальный случай, когда даже твердое знание маршрута и поджидающих ловушек не может гарантировать победы! В столкновении стенка на стенку все решают умелое обращение с пулеметом и ковбойские рефлексы.

Между прочим, господа читающие нас разработчики гениальных тактических шутеров, присмотритесь хорошенько, КАК герои Desert Storm управляются с оружием! Даже Джон Уэйн так не мог, чесслово. Я в жизни не видел ничего прекраснее, чем элегантный разворот вокруг своей оси с гранатометом на плече или глумливое отведение ствола снайперской винтовки в сторону после точного попадания. А как основательно врубается каблуками в землю двухметровый громила с пулеметом, как всем телом подергивается он в стойке, поливая огнем бегущих солдат! А его смерть, исполненная в трагическом рапиде, вообще напоминает лучшие моменты Jedi Knight 2, до сих пор считавшегося королем макабрических плясок. Враги же погибают мягко, четко, без лишних судорог. Снятие часовых в DS вызывает желание крепко пожать руку Кэмерону Спэнсу (Cameron Spence), бывшему офицеру SAS и консультанту Pivotal Games. И какая командная работа! Один из лучших "союзнических" ИИ на моей памяти. Не только рассыпаются в боевую формацию в зависимости от опыта и вооружения, но и разбрасывают шашки, ставя дымовую завесу, отлично используют гранаты и вообще умницы. Никогда еще прорубание отряда из четырех человек сквозь иракские тылы не смотрелось столь естественно.

Я перечислил далеко не все положительные моменты DS. Собственно, это только начало. Отличный сценарий — если судить не по вставкам между миссиями (они примитивнейшие), диалогам или оригинальности заданий, а по его роли в поддержании игрового ритма и интересности. Начальные задания — сбор отряда, вызволение будущих соратников из самых немыслимых передряг а-ля "Великолепная семерка". Кошмар первого уличного боя. Замысловатый диверсионный рейд, охота за "Скадами", спасение эмира — все в ОДНОЙ миссии! Встречи с танками и вертолетами. Почти невыносимое напряжение задания этак одиннадцатого-двенадцатого. Напомню, что сохранений у любого нормального игрока всего два. Аптечки пожираются килограммами, мой ведущий боец уминал за одно задание до сорока комплектов первой помощи. А вы говорите — The Thing. А вы говорите — саспенс.

А про ролевую систему рассказывать? Уровни, звания, очки опыта и их распределение по классам и специализациям. Медали в обитых черным бархатом коробочках. Не то чтобы это имело какое-то особое значение для игры уровня Spec Ops, но все равно глубоко приятно. Превосходный, говорю же, шутер. На Conflict: Desert Sabre (следующей осенью) и особенно Conflict: Missing Presumed Dead (осенью 2004-го) я определенно записываюсь в очередь.

Модели бойцов и оружия страдают откровенным малополигонизмом. С другой стороны, все, что касается окружающего пейзажа, отрисовано по высшему разряду, а текстуры пустыни разнообразны и кропотливо подобраны.





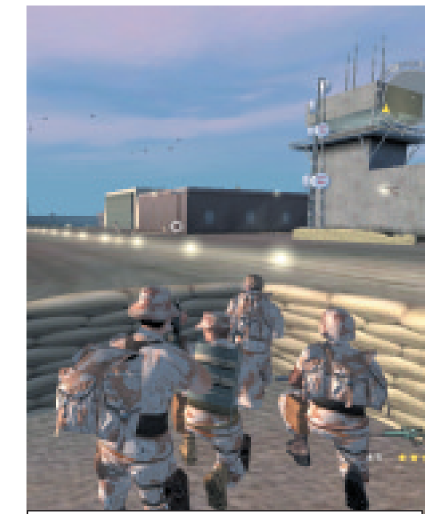
В Desert Storm очень много разбомбленных мостов, разбомбленных конвоев, разбомбленных лагерей и сторожевых вышек. Впрочем, некие сторожевые здесь не бомбятся на наших глазах, а расстреливаются ракетами с прилетевшего "Апача". Надо же как-то приучать детей к жанру тактических шутеров.



Стрельба по говядине. Жалко, а что поделаешь. Противники очень ловко переползают от скотины к скотине и ведут меткий огонь из-под вымени.



Содержание вставных сценок не балует особым разнообразием. Коварный иракский план #1. Коварный иракский план #2. Коварный иракский план #3...



Впервые в полном составе. Типажи очень убедительные, почти как в "Хищнике". Разве что пулеметчик не жует толстую сигару.



Наблюдать за разгорающимся в чреве базуки огоньком крайне интересно. Остальные выстрелы решены в форме классических ленивых трассеров. Впрочем, когда такие трассеры методично разносят стену позади бегущего бойца, жалеешь, что в DS нет режима bullet time. Очень здорово.



SPRING BREAK: VIRTUAL RESORT

www.eidosinteractive.com/games/embed.html?gmid=119

Симулятор курорта



РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	3,9
Сюжет	1
Музыка	1,8
Звук	2,4
Управление	3,7

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,1

Идеальный симулятор дешевого отдыха в Турцыи по системе "все включено". Всех девушек в игре зовут Наташами (на самом деле, конечно, не всех).

Вот примерно такое, должно быть, творится на пляжах идейно близкой игры Tropico, пока тамошний Эль Прэзидэнтэ занят усмирением эль диссидэнтэ. Пораженным гнилью общества потребления туристам не нужны девственные дикие пляжи, как в рекламе небезызвестного сока. Им нужны хот-доги, пиво, душевые кабинки, прокат водных мотороллеров и гигантский белокаменный сортир по $2 за визит.

РАЙСКИЕ НОВОСТИ

Андрей ОМ

Игры, подобные Spring Break (далее SB), она же Beach Life, схожи с программой WinAmp, которой, впрочем, я не пользуюсь. Если вы играли в одну — вы играли во все. От вида натянутых на костяк рудиментарного менеджмента "шкур" морского порта, кокаинового картеля или лыжного курорта сумма не меняется. Путем дьявольских ухищрений, лести, шантажа и подкупа вашему обозревателю пока удается играть в два-три подобных изделия в год, не больше — в противном случае он не работал бы напротив дурдома, как сейчас, а жил бы напротив своей работы. При этом наиглавнейшей загадкой мироздания является то, что непритязательные клоноигры, подобные SB, пользуются у публики не сказать ураганным, но вполне стабильным успехом и гарантированно приносят своим производителям новые нули к цифрам на банковском счете.

АБУ-ДАБИ, ДУБАИ

Чтобы вам было проще с ориентирами: в великой казуальской империи незамысловатых развлечений, где царствует The Sims, SB отведено в меру почетное место: скажем, виночерпия. Игра ест с рук, по-своему привлекательна первозданной спрайтовой красотой и использует одну шестеренку там, где ее товарки нагородили бы десять. Любая проблема разрешается двумя-тремя кликами: подлецам позарез нужно кататься на катерах?.. Строим сначала спасательную вышку, потом пункт соответствующего проката. Подсказки всплывают из недр интерфейса так обильно и настойчиво, что не справиться с менеджментом невозможно. Просчитывать свои действия дальше чем на полтора шага вперед запрещено, но этого и не хочется. Даже расслабленная пляжная игра в подкидного дурака предусматривает намного больше стратегических решений и страшных мук из разряда "У кого козырный туз?!".

Попадание получилось в самую десятку: никогда еще, наверное, симулируемая реальность не была так тождественна игропроцессу. Времяпрепровождение за SB настолько сродни обывательскому ничегонеделанию в дешевых турецких "пяти звездах" с бесплатным кислым вином и надоедливыми усатыми "аниматорами", что становится не по себе. Ой, мама, шика дам, блн.

Особенно трагично все это смотрится с учетом того, что, как пела всенародная певица Татьяна "Таня" Буланова, "наше лето — зима" и за окном творится срам сказать что.

МИР ПРИЗРАКОВ

Оставив мизантропию в стороне и выгнав из головы остатки дум, за игрой можно провести пару занятных часов. Так, например, каждое здание здесь имеет параметр "привлекательность у мужчин/женщин": в кабак со спортивным телеканалом почему-то предпочитают ходить первые, а делать незамысловатый околопляжный шоппинг — вторые. Все это имеет глубокий экзистенциальный смысл: в наши обязанности входит поддержание гендерного баланса на вверенной территории, в противном случае туристы (привычная к Stronghold рука уж пишет "смерды") закономерным образом заскучают.

Вообще, в SB кипит странная, чуждая бесполым магнатосимуляторам жизнь. Пьяные постояльцы самопроизвольно устраивают у баров безобразные драки. Недовольные поползновениями отпускников женщины бьют наглецов коленями по. Довольные поползновениями, наоборот, предаются под кустами радостям человеческого общения — будучи полностью, правда, одетыми, чтобы не лишать игру законного детско-юношеского рейтинга. Мы наблюдаем за всем этим со своих облаков с неподдельным юннатским интересом: смотрите, дети, это слон. Особенно интересные чувства игра начинает вызывать во время еженощных дискотек. Всякое строительство и деловая активность в это время замирают. Мы вынуждены сидеть, сплющив кулаком щеку, и в режиме ускоренного времени ждать, пока поганцы надрыгаются под гулкую и монотонную "музыку". Иногда очень хочется взять швабру и постучать ею в монитор, чтобы заткнулись и ложились спать, а то и вызвать наряд милицанеров — а то, понимаете, возомнили о себе, хамы.

Разработчик	
Deep Red Games	www.deepred.co.uk
Издатель	
Eidos Interactive	www.eidosinteractive.com

Системные требования

Windows 98/ME/2K, Pentium II 300 (рек. Pentium III 800+), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128+ Мбайт), Direct3D-совместимая видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ, 6x CD-ROM.

Мнение об игре

Беснуется рецензент **PC IGN (http://pc.ign.com)** Дэн Адамс (Dan Adams): "Черт возьми, я нанимаю спасателей для того, чтобы они сами решали, когда закрывать пляж от акул, а не просто чтобы получить доступ к новым зданиям! Вместо того чтобы делать ХОТЬ ЧТО-НИБУДЬ, они просто сидят и глазеют на девиц в бикини. Или вот пиво: понять, что разные его сорта отличаются крепостью и, соответственно, по-разному действуют на отдыхающих, можно опытным путем". А ты, Дэн, думал, что в Турции все иначе? Итоговая оценка: 7,8/10.

В копеечном пластиковом парадизе SB присутствуют и более заметные неприятности, на которые его непритязательным обитателям, впрочем, плевать. Игра, например, совершенно не утруждает себя внятным объяснением причин, по которым граждане отдыхающие мрачнеют и разъезжаются по домам или... попадают на корм акулам. "Make your beaches safe", — неохотно гундосит SB, оставляя нас догадываться, что это означает: "лично запрети купание, пока акулы не уберутся восвояси". Таких "угадаек" по ходу действия происходит много, и сказать, что они делают нашу жизнь веселее, было бы страшным преувеличением.

В качестве завершающего штриха: значительную часть и без того неудобного интерфейса занимает проигрыватель внутриигровой музыки, очень похожий на тот самый WinAmp. Проигрыватель сделан с подлинной любовью и неподдельным старанием, проблема лишь в том, что музыка SB настолько невыразительна и по-человечески тупа, что вы выключаете ее, едва предоставляется такая возможность.

P.S. Ах да. Обитатели SB любят с крайне натуралистичными звуками метать харчи себе под ноги. Если кто-то из вас, дорчитатели, знает олигархосимулятор, где подобного не происходит, пожалуйста, дайте мне об этом знать. EXE



В таком неприглядном свете парадиз предстает всякому, кто имеет неосторожность нажимать "+" в интерфейсе.



С домом культуры и столовой здесь легко соседствуют мрачные ТЭЦ и прочие трансформаторные будки.



В ночи единственное занятие магната — обозревать не на шутку красивые окрестности. Бизнес останавливается, смерды уходят на дискотеки.



Ради подобных ракурсов во все это, в общем, и стоит играть.

SPEED CHALLENGE: JACQUES VILLENEUVE'S RACING VISION
www.jvracingvision.com

Демократичный автосимулятор



РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	3,7
Сюжет	3
Музыка	3,2
Звук	4
Управление	4,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,9

Ubi Soft получила среднее арифметическое между собственными хитами прошлых лет: футуристической аркадой POD и бескомпромиссным симулятором F1 Racing Simulation. Удовольствие среднее. Очень среднее.

Если среди почитателей Жака Вильнева найдется несколько человек, которые купят эту игру только из-за имени кумира на коробке (в прямом смысле слова не глядя на содержание), то при виде болидов-мутантов на экране монитора несчастные фэны рискуют тронуться умом. Ведь именем знаменитого канадца назван вовсе не формульный или индикаровский симулятор (что было бы логично — в свое время Жак завоевывал чемпионские титулы в обоих гоночных классах), а...

ФУТУРАМА

Павел ЁЛШИН

Ладно, хватит интриговать: перед нами ни много ни мало автогонки будущего. Ноги у них растут, разумеется, из "Формулы" настоящего. Кто бы сомневался! Еще недавно компания Ubi Soft, автор осененной именем легендарного пилота Speed Challenge, в производстве своих виртуальных гонок неукоснительно следовала заветам Джеффа Крэммонда (Geoff Crammond). Не секрет, что этот разработчик знаменит изощренной жестокостью к играющим. По нашим данным, 93% игроков, садившихся за руль виртуального болида, созданного Джеффом или его последователями, с первых же минут начинали чувствовать себя самыми ничтожными существами на свете. Первопричиной чего была избыточная сложность игр. Тем, у кого после многочасовых тренировок наконец получалось удерживать машину в пределах трассы без услуг автопилота, Джефф со жестокосердные товарищи, злорадно хихикая, предлагали сравнить время прохождения круга с результатами скрупулезно оцифрованного Шумми. Но унижения на этом не заканчивались. "Хотите с ним потягаться? Прошу в гараж", — молвил карабас Джефф. Бедняги, отважившиеся на это, подвергались адским пыткам телеметрией и принуждались к рабскому труду на бесконечных галерно-тестовых сессиях. Они (признаюсь: мы) постепенно учились находить удовольствие не в самих гонках (до гонок-то порой и не доходило), а в ласках стабилизаторов поперечной устойчивости и еще двух десятков сияющих деталей миллионнодолларового авто.

Но в Ubi Soft пришли новые люди и сказали: "Хватит! Мы сделаем другой симулятор, гуманный, как сериал "Друзья", и простой, как убеконенные сухарики к пиву "По руски". Мимо проходил Жак...

Разработчик и издатель
Ubi Soft Canada — www.ubisoft.qc.ca

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), OpenGL- или Direct3D-совместимая видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 4x CD-ROM, 650 Мбайт на жестком диске.

FUTURE INDEFINITE

Теперь ты в будущем! В угоду публике, зевающей, глядя на однообразные заборы и деревья вдоль асфальтовых колец прошлого, трассы в основном проходят по узнаваемым районам мировых столиц. Причем почти во всех городах, представленных в игре, реконструкция исторического центра велась явно с учетом необходимости использования его в качестве автодрома. Не скажу, что изменения, постигшие Нью-Йорк или, скажем, Париж, так уж бросаются в глаза, но от того, что Красную пл. накрыло хитросплетение эстакад, становится как-то не по себе. Вероятно, в этом и заключался тонкий расчет, поскольку метаморфозы гоночных болидов тоже служат одной цели — шокировать. Здесь-то и становится заметно, что машины (ну, обыкновенные авто, хоть "УАЗик") и машины-нашего-счастливого-виртуального-будущего создаются дизайнерами принципиально разной квалификации. Четырехколесные монстры в Speed Challenge своей внешностью напоминают сразу все гоночные классы XX века, но при этом больше всего похожи на рисунки из моего детства: в точности так живописал мой сосед по парте, когда мы просиживали штаны в седьмом классе. В восьмом, как вы понимаете, он перешел на изображение принципиально других радостей жизни.

В кокпите нововведения и вовсе относятся к разряду странных и даже бессмысленных. Скажите, кому нужен индикатор фронтального ускорения? А радар, по задумке авторов призванный заменить зеркало заднего вида? "Космические" спидометр и тахометр выглядят перформансно, спору нет, но их показания совершенно не читаются ни беглым взглядом (а какой еще может быть на "боевом" круге), ни тем более периферийным зрением. А вот за что спасибо, так это за совершенно неказистую, но очень понятную и информативную карту. Она неплохо помогает на всех этапах изучения трассы вплоть до стадии "наизусть".

В остальном же перед нами лишь слегка загримированные старые знакомые — наши и Жака. Болиды F1.

НЕТ, ВРУ

Но главное, что вы должны знать об этих НФ-экипажах, — они... генетически модифицированы! То есть, во-первых, автозвери обросли боевым хитиновым панцирем невероятной прочности. На корпусе машин решительно ничего не может сломаться или отвалиться. При самом жестком столк-



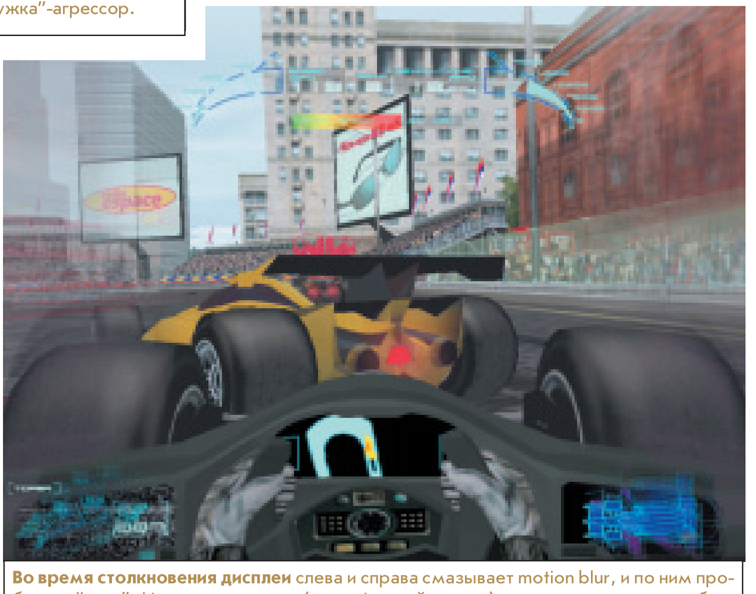
На самих болидах будущего рекламы нет, зато вдоль трассы и непосредственно над ней парит, крутится и переливается всеми цветами радуги голографическая (!) "наружка"-агрессор.



На стартовой решетке машины расставлены под углом 90 градусов. Вы правильно поняли, гонщик смотрит в стену.



Красная пл. в целом очень напоминает оригинал, вот только слева вместо ГУМа — два серых "кирпича". Похоже... гм... на прилегший WTC.



Во время столкновения дисплеи слева и справа смазывает motion blur, и по ним пробегает "снег". Индикатор сверху (светофорной гаммы) показывает скорость сближения с соперником.



Контактная борьба — одно из главных "оружий победы". Однако в s-образной связке у Триумфальной арки (г. Париж) соперник, которого я так удачно подтолкнул, встанет прямо поперек моей траектории.

Пользуясь случаем, хочу передать привет моему бывшему однокласснику Антону Мухину (Тоша, друг!), как и я увлекавшемуся рисованием фантастических гоночных машин на уроках географии, которые вела Ольга Ефимовна!!!



новении, многократном перевороте или даже намеренном краш-тесте на максимальной скорости у вашей четырехколесной может лишь слегка погнуться антикрыло или боковой понтон (даже фары не перестанут гореть). Во-вторых, все увечья, отмеченные бортовым компьютером на пиктограмме повреждений, крайне редко сказываются на способности автомобиля успешно бить рекорды прохождения круга. В-третьих, чудеса генной автоинженерии наделили болид способностью к регенерации, намного опережая по скорости ящериц-чемпионов. Даже трещины на "фонаре" нашего кокпита через несколько секунд сами собой зарастают. Но все это, в конце концов, мелочи по сравнению со стержневой деталью хромосомного Ubi-набора болидов, не свойственной знакомым нам кольцевым машинам. Эти автомобили ездят ПО-ДРУГОМУ! И если первые три врожденные качества сказываются лишь на тактике кольцевых сражений (можно толкаться и подрезать соперников сколько угодно), то последняя черта в корне меняет сам подход к управлению виртуальным гоночным аппаратом.

Для начала надо усвоить, что машина может проходить повороты не только "вкатыванием", но и с управляемым (местами) заносом. И как следствие: даже те заносы, которые возникают помимо нашей воли, иногда можно корректировать. Для формулиста это шок. Но признайтесь, заносы — вещь приятная.

Еще одна характерная черта физической модели заключается в том, что технические регулировки не имеют единственно правильного положения, а нужны скорее для того, чтобы гонщик мог настроить управляемость под себя (телеметрии, правда, нет, но при таком подходе она и не нужна. Вы же не жалуетесь на ее отсутствие в раллийных симах). И что особенно здорово — traction control и ABS поддаются тонкой настройке. То есть совсем их отключать глупо: даже с хорошими педалями вождение превращается в пытку. А вот сделать так, чтобы для сохранения скорости (или для пущего удовольствия) вы могли заходить в виражи "веером", а в случае грубой ошибки с вашей стороны электроника усмирила бы вышедшую из-под контроля машину, — это ли не кайф?

Тут еще стоит упомянуть, что в Speed Challenge очень грамотно реализован выбор сложности игры. Помимо возможности откалибровать крутизну соперников, игрок может облегчить себе жизнь до предела, настраивая машину присетами. Для каждой трассы существуют 8 стандартных настроек болида: четыре "сухих" и столько же "мокрых", соответствующих четырем степеням покорности автомобиля. Справедливости ради отметим, что опытным гонщикам даже сложность уровня Pro может показаться недостаточной. Авторы очень стараются быть демократичными, поэтому довести сложность игры до среднего симуляторного уровня можно лишь искусственно (как я уже говорил, мазохистам наверняка понравится ездить без ABS и TC).

Конечно, и титановая прочность машин, и не лишенная развлекательности модель их поведения вообще заставляют усомниться в чистоте симуляторной породы Speed Challenge. Но портит игру вовсе не это.

ROUND & ROUND & ROUND

Чемпионат в игре организован из рук вон. Авторы не побрезговали использовать самую древнюю и самую попсовую гоночную схему: один (!) квалификационный круг — и добро пожаловать на старт. Это скрепя сердце мы еще могли бы простить (хотя, кто "мы"? половина "нас" уже в негодовании ушла на кухню курить) — будь сами гонки чуть интереснее...

Однако благодаря особенностям конфигурации трасс это исключено. Неоправданно длинное (почти трехминутное!) кольцо в Лондоне, зачем-то овальный Тадж-Махал, Москва, напоминающая картинг-центр (все повороты на Красной площади — сплошь 180-градусные шпильки разных радиусов). Зевают все! Порой авторы игры неумело пытаются развлечь нас перепадами высот и замысловатыми связками поворотов. Напрасно. Трассы остаются однообразными и бесхарактерными. Вот уж где действительно нельзя было далеко уходить от формульных прообразов — ведь потому на этих трассах и проводят Гран-при, что лучше для кольцевых соревнований ничего не придумать.

Внешность объектов за пределами поребриков добивает игру. Скучнейшие коробки домов, мельтешение рекламы на полупрозрачных заборах, за которыми стоят... да-да, набившие оскомину толпы картонных манекенов. Я понимаю, изображать публику как-то более реалистично пока не получается, и именно поэтому уже очень давно ни один серьезный разработчик не позволяет себе расставлять эти спрайты ближе пятидесяти метров от края трассы. Здесь же — подъезжай к прозрачному отбойнику в прогулочном темпе и пялься сколько влезет на застывших в двух шагах плоских девчонок. Красивой, кстати, ни одной!

И под отмашку клетчатым флагом о революционном для жанра ноу-хау, коим являются тематические чемпионаты, скрывающиеся за пунктом меню "Special Series". Чтобы развеять скуку обыкновенных гонок, авторы предлагают на выбор множество нестандартных соревнований, среди которых "только ночной", "только дождевой" чемпионаты и т.п. Есть чемпионат, в котором все машины настроены на избыточную поворачиваемость. Не хотите? Хорошо, попробуйте недостаточную. А потом отведайте "Full Assist" и "No Assist". В общем, вы поняли, вариантам нет конца. Осознав, что подобные выверты в симуляторе — вещь жутко оригинальная, Ubi Soft как с цепи сорвалась и, забыв про нормы приличия и чувство меры, настругала аж 23 специальные серии.

Тут уж и я, признаться, пошарив в тумбочке, отыскал забытый кем-то Captain Black и ушел на кухню. Думать.

НА КУХНЕ

Что в сухом остатке? Опозорен ли Вильнев? Возьму на себя смелость утверждать, что игра не так уж безнадежна. Ее немногочисленные, но довольно весомые достоинства (вспомните хотя бы регулируемый по четырем параметрам Traction Control!) можно и нужно считать пропуском для болидов-мутантов из параллельной трэш-реальности в мир продуктов, достойных уважения. Так отнесемся же к игре с почтением!

Отнеслись? Теперь запускайте сработанный всего четырьмя руками Live for Speed.



BATTLEFIELD 1942

www.battlefield1942.com

Командно-тактический шутер

РЕЙТИНГИ

Сложность	любая
Графика	4,9
Сюжет	2,5
Музыка	4,1
Звук	4,7
Управление	5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,7

Грандиозный многопользовательский эксперимент, завершившийся сокрушительным успехом. Самая красивая и простая война в истории компьютерных игр. Сингл-режим приемлем условно.

Целых два веселых глянцевых номера мы не оставляли попыток вручить шутеру от Digital Illusions (потихоньку перебиравшемуся в наше измерение через почти лавкрафтовские врата) почетный нагрудный знак "Наш выбор"... Знаменитый командно-тактический же несколько брезгливо воротил благообразную физиономию, высокомерно просил погодить и твердо сулил всем бомбардировщики, субмарины, катюши и тому подобные небесные, морские и земные военно-полевые блага.

ПОЛЕ БИТВЫ: ЗЕМЛЯ



Фраг СИБИРСКИЙ

В результате произошла удивительная штука: релизу Battlefield 1942 в жизни не достичь популярности собственных демо-версий. Конечно, под нашими лупами все еще очень хорошая, аддиктивная игра с безграничным многопользовательским режимом и довольно-таки... мнэ-э-э... толковым однопользовательским. Вот разве что отдельно взятый скаут, или стрелок, или медик, или идейный борец с бронетехникой, или даже дипломированный инженер вполне способен провести 10000000000000 сражений на тихоокеанских, североафриканских, европейских и русских картах по всем возможным системам правил, но так никогда и не увидеть настоящий B-17 или подводную лодку. Трудно представить себе более бесполезную в серьезном деле боевую единицу, нежели одна из мирно расположившихся в лесочке под Курском машин реактивной артиллерии советского производства. Охота за субмаринами — самый верный способ провалить битву за Мидуэй. Экзотические военные находки Digital Illusions (DI) имеют грустный вид животных в зоопарке: сражения во всех концах света и с любым количеством участников разворачиваются по очень простым, утилитарным схемам, в которых нет места хрупким музейным экспонатам. Поскольку за пределами демо смутно голубели некие совершенно фантасмагорические возможности, ветеранов Тобрука и острова Уэйк финальный Battlefield едва ли не разочаровывает.

Это не очень-то командный и не слишком тактический пресс из ярчайших секунд Второй мировой; по-брукхаймеровски бескровная подборка самых зрелищных вспышек, когда-либо отпечатывавшихся на сетчатке широко раскрытых глаз мертвецов в японской или германской униформе. Война в интерпретации DI предстает легким, приятным и непыльным, вообще говоря, занятием наподобие пинбола или запуска бумажных самолетиков. Знаете, уже сам факт легкомысленной выдачи входных билетов на бранные поля Battlefield 1942 должен был насторожить. Моментальные снимки из разбомбленных вдребезги Харькова, Сталинграда и Берлина украшают стены наших домов, воспоминания о пребывании на Соломоновых островах обретают самостоятельную ценность, на пляже в Нормандии можно недурственно провести отпуск. Открылся военный Диснейленд, находящийся в плохих отношениях с головным мозгом аттракцион. Или, если быть точнее, игровой автомат.

АВАЛОН

В одиночное плавание по темным водам Battlefield вбухано столько труда, профессиональных ухищрений и приманок, что лично мне чертовски тяжело признать, что сингл здесь никуда не годится и в сравнении с сетевыми подвигами не выдерживает никакой критики. Несчастный однопользовательский словно бы подпрыгивает от нетерпения за стеклом монитора, энергично жестикулирует и размахивает плакатиком "Поиграй в меня!". Там столько разнообразных настроек и настроечек уровня сложности, что слезы на глаза наворачиваются. Там читаются лекции по военной стратегии и созидается альтернативная история, в которой Германия и Япония выигрывают войну. Там боты умеют управлять "мессерами" и крейсерами. Тем не менее вряд ли хоть одна птица долетит до середины подаваемой под видом кампании цепочки одинаковых сражений (как бы ни старалась DI фокусами с числом билетов и значимостью контрольных точек придать им вид миссий) — страшная, беспросветная скука.

Никогда, никогда ботам не научиться подавлять противника огнем береговой артиллерии и талантливо использовать корабельную; артистично взлетать с палубы идущего ко дну авианосца; десантироваться во вражеский тыл на парашюте, экстремально раскрывая купол метрах в трех от земли; творить иные трюки из арсенала трехиксового агента, которые и придают бытию Battlefield 1942 смысл. Тут нужен был не развитый ин-

Разработчик	
Digital Illusions	www.dice.se
Издатель	
EA Games	www.ea.com

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 800, 256 Мбайт ОЗУ, 3D-ускоритель с 32 Мбайт ОЗУ и поддержкой T&L, 6x CD-ROM, DirectX 8.1, 900 Мбайт на жестком диске, очень хорошее модемное соединение для игры в Интернете.

теллект отдельных виртуальных противников (боты воюют довольно гибко, хоть и не всегда избегают влипания в патовые ситуации типа "скаут без гранат под гусеницами намертво застрявшего танка"), а могучий и коварный мозг, контролирующий и координирующий их действия по всей карте, вроде тех, что встречаются в лучших RTS. Желательно — способный на необычные действия. Digital Illusions пошла по самому простому пути и привела с собой стандартные боксерские груши из Global или Tactical Ops: они обучены всем индивидуальным тактическим приемам, но на командном уровне лишь ИМИТИРУЮТ сопротивление.

Впрочем, это довольно легко и радикально лечится — вплоть до "Нашвыбора". Как? Ну, помимо просто одиночной кампании в Battlefield 1942 существует ценный режим Co-op. Представить себе две или три соединенных локальной сетью машины куда проще, чем стенку из шестнадцати, правда? Если в битве участвуют хотя бы две человеческих особи, картина получается куда более веселая, близкая к идеалу. Полноценным многопользовательским такое времяпрепровождение, разумеется, не назовешь, но... Если вы имели честь созерцать японско-польский фильм "Авалон", то уже понимаете, о чем идет речь. Боты в данном случае нужны для балансировки (попробуйте-ка выбить приятеля с высоты Иво Джимы при соотношении два японских солдата к одному американскому... слабо, да?) и масштабности (как раз с ролью массовки они справляются просто отлично. На пляже Омаха способны организовать самодеятельность не хуже Medal of Honor, просто гоняя туда-сюда на моторках, строча из пулеметов трассирующими и паля из главного крейсерского калибра в белый свет как в копеечку) процесса. Продраться через сотню распыляющихся на пиксели врагов, заработать энное количество очков и "Железный крест", а в финале еще ухитриться перепилить тупым ножом глотку близкому родственнику или бывшему соратнику по Operation Flashpoint. Есть, знаете ли, к чему стремиться!

Но это все так, прелюдия. Настоящая жизнь — на угодьях GameSpy и иже с ним, на забитых до отказа серверах (первый тираж Battlefield смели с полок в течение трех недель. Да, кстати, еще потребуется в обязательном порядке утянуть с официального сайта патч 1.1 весом в 15 Мбайт), где спокойные, уверенные в себе мужчины изящно уклоняются от танковых снарядов, выпущенных в упор, исполняют неплохие rocket jump'ы, выписывают фигуры высшего пилотажа на истребителях и уходят в открытый океан на беззвучных и безымянных кораблях...

ЧЕЛОВЕК С ОКИНАВЫ

Главное сокровище Battlefield — набор уникальных, таких красивых и столь непохожих одна на другую исторических карт. Ни одна из них не подводит. Берлином или Сталинградом можно любоваться часами, уменьшенную копию острова Гуадалканал следует выбросить на прилавки в хрустальном шаре, превосходная модель авианосца "Энтерпрайз" прямо-таки просится в бутылку. При взгляде на план операции Battleaxe или Market Garden очи подергивает счастливая дымка узнавания: в крохотном окошке дюйм на дюйм, среди условных лесов шевелятся братья по оружию, сверкающая броня выдвигается из самых неожиданных мест; истребители снуют туда и сюда, пользователи рождаются и умирают, как пузырьки на поверхности кипящей воды. Пока я допечатаю эту строчку, на шестистах серверах Battlefield 1942 от пули снайпера успеют пасть четыре тысячи игроков, три тысячи сгорят в танках "Шерман", а еще пятьсот издадут предсмертный вопль за штурвалами не вышедших из пике бомбардировщиков.

Все серьезно. Игра будущего немыслима без быстрого модемного соединения или выделенной линии. Тихоокеанские карты в сетевом исполнении — незабываемое, трагическое путешествие, экзистенциальный боевик, притча о войне. Под видом войны на Тихом океане Digital Illusions протащила в Battlefield популярную народную забаву "Морской бой". Самое трудное — отыскать эскадру противника. Остальное — дело техники. Скажете, примитивно? Но я пиратствовал над Меланезийской котловиной на набитом оружием катере. Таранил кошмарную громаду "Энтерпрайза" на торпедоносце, тонул у островов Самоа, выбирался на палубу японского крейсера по спущенной на воду сетке и расстреливал экипаж. Потом крейсер потопили, а я и один вражеский скаут оказались на необитаемом островке где-то в Микронезии, без оружия, патронов, способа связаться со своими. Жарило огромное солнце, и в полосе прибоя под ленивыми пальмами питсбургский я и скаут с Окинавы бегали друг за другом с ножами...

Разговор обо всех картах займет целую вечность. Ультимативная городская мясорубка, танковое сражение на равнине, выкуривание смертников с окруженной высоты, полномасштабный воздушный бой, когда никто не остается на земле. Предусмотрены любые варианты. Но самое любопытное в случае с Battlefield то, что заново переучиваться воевать на каждой новой карте не нужно. Здесь вообще нечему учиться. Кое-какие полузабытые навыки Flashpoint, час, проведенный за штурвалом в любом воздушном симуляторе, обрывки воспоминаний о лодочных прогулках в "Пиратах" Сида Мейера — вот и весь требуемый тактико-стратегический багаж. Проведя неделю в Газале, ты, может быть, и сражаешься чуть-чуть лучше, но интуитивно принятые принципы ведения боевых действий не меняются. Будучи вовлеченным в сражение, воин оставляет все заботы, кроме одной — истребления врага. Это первое и главное правило боя. Подави все человеческие эмоции и сомнения. Убей всякого, кто встанет на твоем пути, будь то сам Господь Бог или Будда. Эта истина лежит в основе искусства войны. Тот, кто усвоил ее, не должен испытывать страха.

Ну и какие, спрашивается, после этого могут быть объемистые тактические руководства с разжевыванием хитростей и тонкостей?

РАЗДУМЬЯ У ТУРЕЛИ

В лице Battlefield мы наблюдаем уникальный пример тактического шутера, у которого отсутствует одно измерение — глубина. Сколько ни вгрызайся в творение Digital Illusions, ты всегда остаешься на поверхности — да только поверхность эта кипит; ты умираешь, подсчитываешь оставшиеся билеты и возвращаешься в бой, памятуя, что за спиной переминаются с ноги на ногу еще семнадцать претендентов на твое место на сервере. Перед нами возвышается, уходит в небо титанический игровой автомат, и его длинная тень накрывает целые континенты.

И все же это игра, способная ураганом оторвать меня и, скажем, Олега Михайловича Хажинского от чтения книжек "Последний солдат Третьего рейха. Дневник рядового Вермахта" и "Японский театр Но" (распределяйте сами), играючи получить вышеупомянутый почетный

Мнение об игре

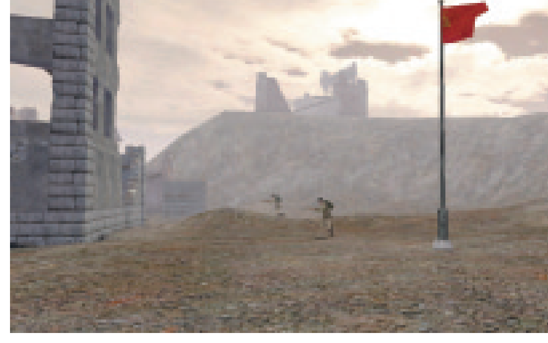
"Едва я зародился на нашем авианосце, как враг изловчился и потопил его. Я побежал к единственному оставшемуся на палубе истребителю, надеясь успеть вскочить в него и запустить двигатель до того, как корабль скроется под водой. Мои соратники бегали вокруг и кричали. Когда я набрал скорость и оторвался от палубы, то увидел, как они в отчаянии прыгают в океан или дерутся за места в лодках в безумной надежде спастись. Тут я злобно захохотал и сделал соратникам ручкой, элегантно подняв истребитель в воздух за секунду до того, как волны сомкнулись над нашим кораблем. Поймите: я не желаю своим зла. Просто сам факт, что подобный сценарий возможен в Battlefield 1942, заставляет меня снова и снова возвращаться к игре!" – рассказывает участник боевых действий в районе острова Уэйк Орландо Роджас (Orlando "Knower" Rojas) на сайте **GameSpy (www.gamespy.com)**.

знак "Наш выбор" и оставить за собой хвост фантастических воспоминаний о корабле, точно подушечка для булавок утыканном горящими самолетами; стрельбе из пушки по снайперам на горе; пролетающей над самой головой, медленно вращающейся гранате на длинной ручке... срез незабываемых событий никогда не существовавшей войны.



Battlefield-высадка в Нормандии не менее зрелищна, чем в Medal of Honor. И людишки вверх ногами летят, и пулеметы не смолкают... А еще здесь взрываются танки и работает корабельная пушка.

Невероятно красивая карта "Сталинград". Напоминает некий безумный гибрид Ghost Recon, Flashpoint и... и Medal of Honor.





Классический заход камикадзе. Если повезет, можно врезаться точно в батарею.



С этой высоты простреливается весь остров. Чтобы справиться с окопавшимися японскими смертниками, понадобятся талантливые пилоты. Схема такая: самолеты разносят батарею, пехота БЫСТРО штурмует высоту, пока японские инженеры не успели привести артиллерию в порядок.

Битва под Курском. Помнится, однажды удалось загнать катюшу в лес и в течение получаса вести оттуда залповый огонь по позициям противника. И что вы думаете? Попасть невозможно...



DIVINE DIVINITY
www.divinedivinity.com

Diablo экономического класса

РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	3,8
Сюжет	4,3
Музыка	3
Звук	3
Управление	3,7

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,2

Интересная импровизация на тему Diablo с приторошенным сюжетом. Игровой баланс оставляет желать, финал – жалеть, но Divine Divinity проходится от и до с неизменным удовольствием.

Отличная наука филология способна доставить немалое развлечение сибаритствующему мозгу. Возьмем артефактное название Divine Divinity (DD), в грубом переводе — "Божественное небесное создание". Пропустим нелепое словосочетание сквозь маленький извращенный блендер и получим на выходе конкретику на уровне как минимум архангела Гавриила. Или Джибрила, коли на Рамадан вы кушаете в темное время суток.

СИЛА БОЖЬЯ

Александр ВЕРШИНИН

Для сегодняшнего чудесного превращения потребуется пара незатейливых связок. Изменяем трактовку первого английского термина с "божественного" на "пророческое", второго — с "небесного создания" на "ангела". Пророческим ангелом в христианской мифологии считается архангел Гавриил/Джибрил, "чье назначение — раскрывать смысл пророческих видений и ход событий". Гавриил, он же "Сила божья" и "Человек божий", часто изображается в латах и с мечом в руке, что замечательно гармонирует с образом протагониста в Divine Divinity. Приветствуйте иносказательную РПГ о земных приключениях архангела Гавриила! В качестве полезного дополнительного материала на сон г. порекомендуем фильм "Пророчество" с ангельским Кристофером Уокеном (Christopher Walken). Happy?

Продолжение следует! В декабрьском разминочном комплексе для серой взвеси в ваших черепушках мы убедительно докажем, что главный отрицательный герой романа Стивена Кинга "Буря столетия" является рыцарем Джедай. Следите за рекламой на кабельных каналах города.

Разработчик	
Larian Studios	www.larian.com
Издатель	
CDV Software	www.cdv.de

Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 750), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), SVGA-видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ), 4x CD-ROM (рек. 16x), DirectX 8.1.

THE WAY YOU MAKE SANDWICHES

Divine Divinity сродни авиационному салону экономического класса. Вы летите в одном ролевом "Боинге" вместе с Diablo от Blizzard, только чуть ближе к двигателям и хвосту. Основные меню совпадают, но в первом отсеке подают брызги графического шампанского с ломтиком многопользовательского ананаса, а у вас угощают свежевыжатым из упаковки Tetra-pak соком. Зато вы максимально близки к простому народу, который дышит на вас водочным перегаром и чесноком, задушевно рассказывает о теще из, конечно же, Урюпинска или храпит на вашем плече. Такой, как DD вполне могла стать Diablo в близлежащей параллельной реальности — если бы не ударилась в глянец. Такой Diablo станут представлять себе программисты постапокалиптического будущего, когда все знания 2002 года будут безвозвратно утеряны. Путь славы Divine Divinity менее блестящ, зато филантропичен и пролегает гораздо ближе к основному руслу жанра РПГ. Divine Divinity запросто сделали бы в России, будь на то воля божья.

Возможно, именно такой РПГ должен был стать черноземный гомункулус "Слава Чародеев". Вероятно, его сгенерировали про запас, как двух гаврилозаменителей в Divine Divinity. Согласно сюжету, на сказочных игровых угодьях появляются сразу три отмеченных небесной благосклонностью персонажа. Вы отвечаете лишь за одного, и двух его потенциальных коллег вскоре прижимают к когтю пресловутые оппозиционеры, некроманты, пожиратели младенцев и любители би-мувиз. Лишившись дублеров, вам остается самолично оправдывать надежды и стучать дьяволам по рогам. Экзекуция длится несколько десятков часов, пусть не новогодне-фееричных, но положительно приятных.

ЖИВОЙ СМЕРТНЫЙ

Система общечеловеческих ценностей в DD непреложна для всех трех стартовых персонажей. Теоретически вы можете выбирать меж двумя полами (к счастью — двумя!) и тремя профессиями: Warrior, Mage, Survivor (Thief). В этом идеальном сказочном мире мальчики отличаются от девочек только формами тел, без всяких там бредней старых кокаинистов от медицины, так что не стесняйтесь. Стартовые пакеты всех классов различаются распределением очков меж интеллектом, силой и парой прочих добродетелей, а также выбором уже слегка прокачанных скиллов. Ничего такого, что невозможно было бы наверстать в течение получаса активной игры. Но воин все же лучше — в силу некоторой несбалансированности методов убеждения супостата в Divine Divinity.

Проблемы таковы. Геймплей высится на горе костей поверженных орков, скелетов и гарпий. Несмотря на обилие довольно оригинальных квестов, основная масса experience-очков выбивается из пыльного ковра вооруженной оппозиции. И вольное размахивание каким-нибудь хладным хорошо наточенным металлом приносит наилучшие результаты. Методы магической и воровской



Вот ЭТО в нашей деревне и называют большой вечеринкой! Праздник на улице орков, музыка и спецэффекты архангела Гавриила.



На рынке есть неплохие запасы спиртного. Жаль, далеко для орков... Зато рукой подать для трезвенника-скелета.

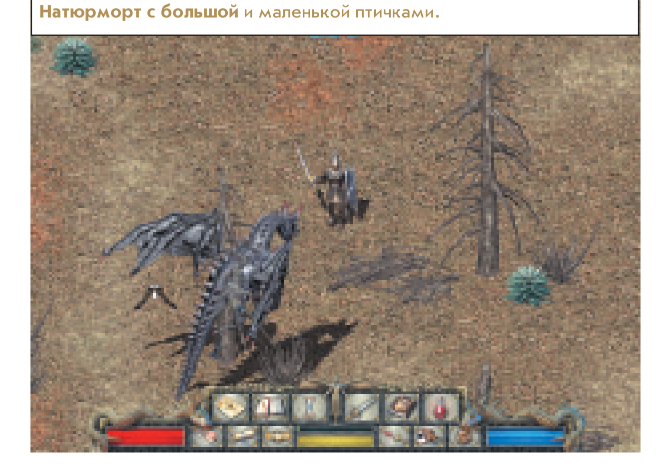


Сквернослов и забияка, этот некромант не был самым интеллигентным противником для божьего человека.



Обилие магии способно парализовать даже такого предприимчивого парня, как наш Гаврила. К тому же вокруг так много не пропущенных фэйс-контролем на небеса...

Натюрморт с большой и маленькой птичками.



Гномы обожают мутузить друг друга вместо утренней зарядки.



Мнение об игре

"Ужаснее всего в игре ее название, – жалуется Грег Касавин (Greg Kasavin), обозреватель сайта **GameSpot (www.gamespot.com)**. – Хотя, учитывая ее европейское происхождение, перевод на английский язык не так уж плох (каков сноб! – **Прим. ред.**)... А вообще, игра красивая и увлекательная, с отличной дозой экшена и глубокой ролевой подоплекой".

борьбы, увы, прописаны неудовлетворительно. Метание молний во вражеские громоотводы и больших шариков огня в их огород потребляет неразумное количество магического газа и нефти — при полном отсутствии газо- и нефтепроводов! Мана не восстанавливается, а компенсируется лишь мирным сном в собственной (!) кровати или злоупотреблением мензурками с подозрительной синей жидкостью. Магическое пойло вываливается из трупов с вероятностью раз-в-час, а телепортироваться к находящейся за тридевять земель кушетке через каждые пять выстрелов совсем не комильфо. На сырой земле спать и вовсе не разрешается — видимо, из опасений орадикулитить. Геймплей мага с треском ломается и утягивает Divine Divinity на придонное кладбище слонов.

Умения вора вообще либо богоподобно сильны, либо удачно ограждают его от получения XP на правах абстиненции. Вот, например, навык невидимости. Отличная штука, очень практично! Пробегаем мимо двуногой башни в 15000 XP, минуем толпу в 6500 XP и оказываемся прямо перед боссом, чей диалоговый скрипт сдергивает с нас пелену безопасной прозрачности. Ува! Ува! И голова барабардает с плеч. Здесь следует быть ловким и нечистоплотным. Проворно отпрыгнуть в самый темный угол залы, вновь напялить шапку-невидимку и вооружиться знанием, что единственный "специальный" удар в игре не отслеживает флаг на невидимость. То есть обычная физическая атака кого бы то ни было немедленно обнаруживает вас, а дополнительная, использующая stamina, ни в коем разе. Исполненные подлых дум, крутим свою коварную вертушку и побеждаем всех и вся. Вынужденно, по бедности, но оттого не менее трусливо.

ГАВРИИЛ, ЗАХАРИЯ И НЕМОТА

У костолома Warrior'а (интересно, почему меня так и подмывает назвать парня варваром?) с прохождением Divine Divinity нет проблем. Более того, это самый интересный персонаж, с обилием полезных умений и возможностью в любой момент заимствовать скиллы у прочих классов. Благо, основа для выживания наличествует. Процесс нарезания врагов на полуфабрикаты автоматизирован, и, единожды указав на цель, вы прихлебываете кофе по-венски, закусывая оный кнедликом, и наслаждаетесь картинами анимированного насилия и жестокого отношения к животным.

Движок DD ненавязчиво напоминает о днях, проведенных за Ultima Online, — безусловный плюс для геймплея. Основная игровая территория чарующе велика и добросовестно сдобрена объектами для исследования. В этом главный кайф Divine Divinity. Просторы! Опытным путем вы выясняете, где находится лагерь орков, где обитают скелеты и зомби, где живут тролли и тусуются драконопоклонники. И ни секунды подгрузки, только длинный хвост из огромных Orc Chieftain'ов, который вы с помпой притаскиваете в лагерь королевских NPC. Начинается жуткая сеча, в ходе которой кемпинг полностью очищается от добрых, но бестолковых вояк и оказывается свободен для разграбления.

Предметов не так много, как во владениях Blizzard. Движок генерации магического добра не приучен к меценатству, а уникальный комплект доспехов существует и вовсе в единственном числе. Волшебные сосуды, модифицирующие квартет основных физических параметров героя или устойчивость к четырем стихиям магии, появляются слишком поздно по течению сюжетной реки и не способны значительно повлиять на радости приключенческой жизни.

Зато DD не занимать юмора и общего обаяния. В тех самых комментариях к вашим физическим и умственным достоинствам (см. превью на Divine Divinity в августовском номере .EXE) есть замечательный перл. Когда ваша стойкость к электричеству переваливает за пределы приличий, на экране появляется рекомендация взобраться на самую высокую гору и оттуда, потрясая кулаками, орать: "Все боги — уплютки". В контексте — очень, очень мило.

ЛЮБИТЬ ЛЮБИТЕЛЯ

Вспомните первую миссию Diablo, с тварью по имени The Butcher, и улыбнитесь. Игра казалась страшно интересным готическим триллером, а вовсе не ритмичной муштровкой героев. На поле атмосферы мира Divine Divinity преуспевает гораздо больше своего блестящего прообраза. Задания в духе The Butcher встречаются чаще, они лучше обставлены. Генштаб отправляет молодость взорвать обоз в самом центре орочьего лагеря или отравить их колодец. Расследовать пару убийств? С легкостью. Пройти тесты и вступить в воровскую гильдию, повергнуть ниц клан драконофилов, перебить троллей в пещерах и пресмыкающихся в городских трущобах, усмирить разбушевавшуюся дьявольщинку в заброшенной церкви и даже хранить тело местного герцога...

Уф... Если бы только авторы смогли сделать несколько вот таких насыщенных, огромных и занимательных карт! Цены бы игре не было. Логическое построение вступительных фраз подсказывает неизбежность негативного продолжения сентенции. Так и есть, советуем оттянуться на главном игровом поле по максимуму, поскольку скоропостижный финал следует вскоре после ухода с обширных зеленых пастбищ стартового континента. Лучше бы даже не заканчивать игру, а остановиться в одном миллиметре от заветного финального ролика.

Итог ожидаем еще с момента первого взгляда на Divine Divinity. Любительская постановка со многими грамотными идеями и ходами. Появись в головах сотрудников Larian Studios крамольная мысль сделать си-квел (страшное слово!), наработанный ныне потенциал даст DD2 отличные шансы перебраться на места тех гадов в салоне первого класса.

P.S. "Гад" в западносемитской мифологии — бог счастья и удачи. Пожалуйста, говорите по-западносемитски! EXE

Особое мнение

Ранко Трифковичу (Ranko Trifkovic), рецензенту сайта **ActionTrip (www.actiontrip.com; итоговый рейтинг: 81%)**, ОЧЕНЬ нравится Divine Divinity, ибо: "На протяжении игры вы сможете соблазнить не одного, а нескольких NPC (или они соблазнят вас); художники игры не поленились изготовить анимацию поцелуя, не говоря уж о некоторых острых лесбийских сценах (КРУТО, ДЕТКА, КРУТО!!! – **Прим. ред. ActionTrip**). Ура, ура бельгийским разработчикам!" Короче говоря, редакция Game.EXE искренне сожалеет о прохождении игры мужским персонажем и посылает гонца на "Горбушку" за диском группы "Тату".

EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

http://emperor.sierra.com

Градостроительный симулятор

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,3
Сюжет	3
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	4,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,9

Исторически недостоверный градостроительный симулятор Китай-города. Может служить наглядным примером того, как маленькая немытая деревушка за 3000 лет своего существования вырастает в многомиллионную Поднебесную империю.

Отдельные представители робкого племени малоизвестных разработчиков навсегда обречены оставаться в тени чужой славы. Вот вам пример из жизни: изладив пару продуктов под грифом "Sid Meyer's что-то там", а также аддоны к Pharaoh и Tropico (Cleopatra и Paradise Iceland соответственно), немолодая уже контора BreakAway Games попутно разродилась тройней: Austerlitz, Waterloo и Emperor: Rise of the Middle Kingdom.

ЧАЙНАТАУН

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

При этом первые два отпрыска имеют все родовые признаки династии Мейеровских варгеймов, а последний — вылитый Pharaoh/Zeus (by Impressions), только с характерным азиатским прищуром. Сплошное, в общем, заимствование: вечно голодный мальчик на побегушках у мейджоров индустрии никак не может избавиться от привычки, выработанной годами, и по инерции продолжает выпускать standalone add-on'ы.

Кто сказал, что неудобно, когда дети похожи на соседа? Очень даже удобно: выглядят узнаваемо и не смущают собственной неповторимостью, ведут себя предсказуемо и не отпугивают заинтересованных лиц. Да и зачем расходовать лишние силы на измышление собственных концепций, когда можно не мудрствуя лукаво позаимствовать у старших товарищей по цеху "рыбу" и запустить конвейерное производство? Древняя китайская мудрость гласит: "Побеждает не сильный, побеждает терпеливый". Работники BreakAway Games, если судить по медленно, но верно растущим достижениям компании в игроиндустрии, древним жителям Поднебесной верят безоговорочно. Когда-нибудь они поднакопят пороха в своих пороховницах и потрясут Вселенную, сделав игру всех времен и народов. А пока вышеозначенная контора по собственному желанию ходит в подмастерьях и кроит средненькие игры по чужим лекалам.

Сегодня в нашем меню: строительство различных зданий, соединение их дорогами, кудахтанье над местными жителями и мизерное количество боевых действий вкупе с дипломатическими изысками. Вкратце суть Emperor: Rise of the Middle Kingdom можно передать следующей формулой: Settlers + SimCity + Feng Shui. Первые два слагаемых в комментариях не нуждаются, а вот последний компонент разъяснить надо. Дабы совсем уж не лишать себя творческого процесса, команда разработчиков дружно поскребла сначала по сусекам, затем в затылке и вытащила на свет божий этот самый "фэн шуй" — искусство жить в гармонии с природой. В рамках обсуждаемой игры сие означает, что каждое здание следует располагать в благоприятной для него зоне, иначе народонаселение, узрев в планировке города вопиющую дисгармонию, начнет испытывать мучительный упадок чувств и всячески уклоняться от уплаты налогов (что, вообще говоря, совершенно недопустимо, поскольку опустевшая императорская казна сулит долговую яму, не уступающую по глубине Марианской впадине, — падать в нее очень больно и выкарабкаться практически невозможно). Безоглядно китайской премудрости доверять не стоит — порой игра убедительно сигналит нам о том, что место посреди спального квартала идеально подходит для размещения гончарных мастерских. Это, чтоб вам было понятно, равносильно возведению отхожего места в центре футбольного поля: с природой, может, и гармонизирует, но параметры aesthetics и hygiene обрушивает неотвратимо. Опять же подобные события заставляют народонаселение недовольно бурчать и прятать юани в саду.

Разработчик	
BreakAway Games	www.breakawaygames.com
Издатель	
Sierra (Impressions)	www.sierra.com

Системные требования
Windows 9x/ME/2K/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), SVGA-видеокарта с 4+ Мбайт ОЗУ, 6x CD-ROM, DirectX 8.1, 900 Мбайт на жестком диске.

ЗВЕРИНЕЦ ЖЕЛТОГО ИМПЕРАТОРА

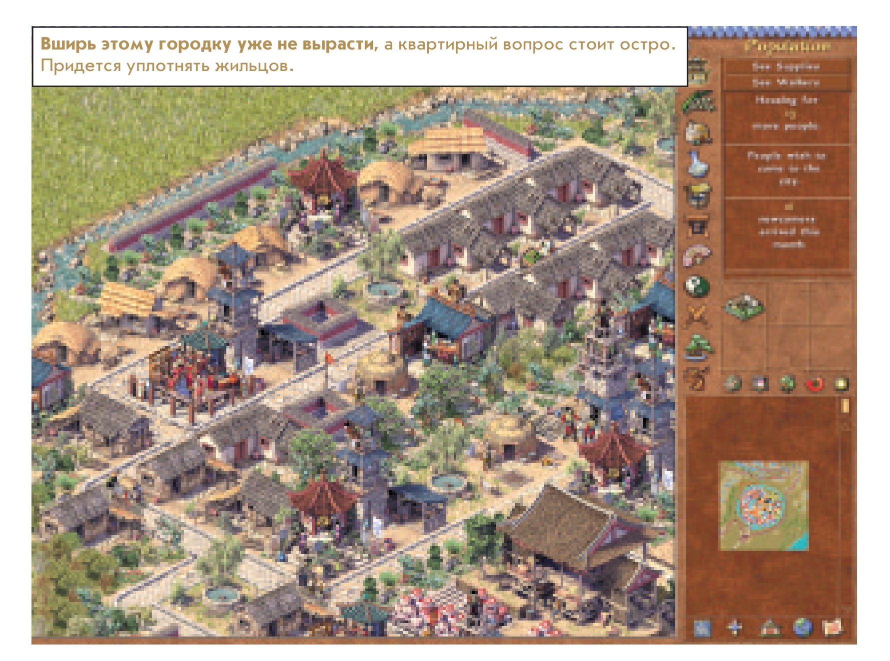
Древняя китайская мудрость гласит: "Если думаешь на год вперед, посади семя. Если думаешь на десять лет вперед, посади дерево. Если думаешь на сто лет вперед, просвещай людей". Людей, чтоб вы знали, хочется не просвещать, а тоже посадить — за преступную халатность. Все поголовно — себе на уме и не желают слушаться прямых указаний. Живут под вашим мудрым руководством — и довольно с вас. Не бунтуют — уже хорошо. Платят налоги — вообще прекрасно, можете считать себя состоявшимся императором. До налогов, впрочем, путь неблизкий — так задумано по сценарию однопользовательской кампании, которая состоит из отдельных заданий, к историческим реалиям имеет отношение весьма слабое и построена на классическом принципе "новая миссия — новый юнит/здание". Идея в данном случае не совсем удачная: начи-

Мнения об игре

"Emperor – игра, достойная всяческого внимания, но тот факт, что я все это уже видел раньше, сильно меня разочаровал. Еще не распечатав коробку, я знал, как играть и как выигрывать. Следует все же заметить, что игропроцесс, целиком перенесенный из Pharaoh, по-прежнему аддиктивен, так что игру можно смело рекомендовать всем, кто не знаком с играми Impressions", – сообщает общественности Дэн Адамс (Dan Adams, **http://pc.ign.com**), присуждая игре 8,8/10 баллов.

"Перед нами интересная игра – столь же интересная, как и ее предшественники, но если Zeus продвигал всю серию на два шага вперед, то Emperor – это шаг назад", – мрачно констатирует невеселый факт Рон Далин (Ron Dulin, **http://gamespot.com**), нехотя ставя в рейтинге "7,7/10".

А вот Майкл Лафферти (Michael Lafferty), обозреватель сайта **GameZone (www.gamezone.com)**, оценивает игру в 9,3/10 баллов и заявляет следующее: "Emperor – очередной (очередной – это ключевое слово) градостроительный сим от Sierra. Игра обладает приятной внешностью, столь же приятным звуковым сопровождением и заставит ваши мозги хорошенько поработать. Великолепное, грамотно сработанное путешествие в прошлое китайской нации. Игра для всех: молодых и старых, зеленых и опытных".



Вширь этому городку уже не вырасти, а квартирный вопрос стоит остро. Придется уплотнять жильцов.

ная свой путь к императорскому трону, игрок нос к носу сталкивается со всеми возможными проблемами, испытывая между тем острый недостаток в средствах борьбы с.

Классический пример: в первой же миссии поселенцы начинают страдать от различных недугов в связи с некачественным питанием, а мудрый правитель ничем не может помочь измученным подданным — собственные аптеки строить не положено, а торговать с соседями еще не додумались. Извольте просуществовать до следующей миссии — там обещали помочь. И обязательно молитесь богам — авось пошлют вам урожайный год или легендарного героя-защитника. Героев надлежит всяческими способами ублажать, преподносить им ценные дары, и тогда они, исполнившись благодарности, наведаются в ваше убогое поселение, благословят и исцелят жителей или помогут изловить редкого зверя в императорский живой уголок, что вызовет в рядах подданных неимоверный восторг и похвальное желание работать по 25 часов в сутки.

Роль стихийных бедствий выполняют все те же герои. Стоит вам лишь на минуту забыть о религиозной деятельности и не преподнести легендарной личности щедрых даров, как она впадает в ярость и насылает на китайские земли разнообразные беды: наводнения, землетрясения и т.п. Чтоб, значит, уважали и боялись.

БОЛЕЗНЬ РОСТА

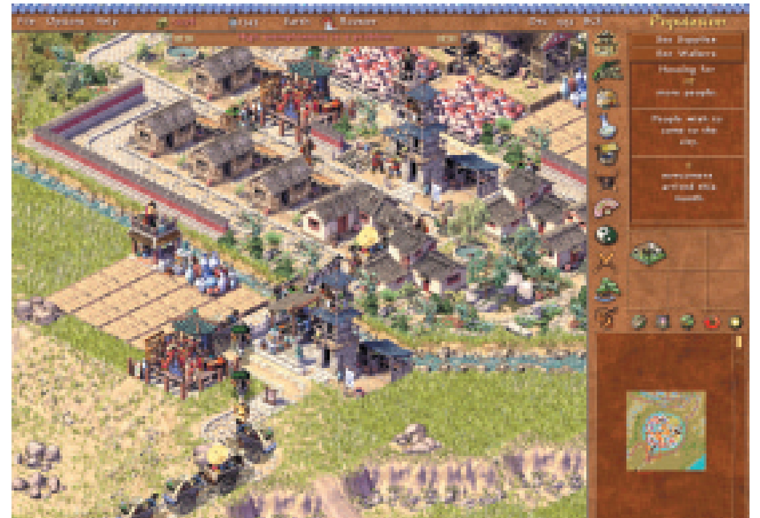
...А город тем временем растет, добавляя новых проблем. Улицы становятся слишком тесными и недостаточно благоустроенными, запросы горожан растут не по дням, а по годам, раскормленные соседи грозят войной, а древних богов вытеснили последователи Конфуция. Все это означает лишь одно: пора сносить старые районы и делать тотальную перепланировку города. Начинать все заново. Все течет, все меняется — кроме разве что жителей. Эти остаются перманентно непутевыми.

Порой виртуальные китайцы способны вывести из душевного равновесия самого Будду. Вложенный им в головы скрипт слишком примитивен и иногда дает непростительные сбои. Любой житель руководствуется в своих поступках вовсе не доводами разума, а рандомайзером. Бродя по улицам города, он подходит к перекрестку и сворачивает в абсолютно произвольном направлении. А теперь представьте нехорошую ситуацию: нарушая все законы теории вероятности, торговец едой из месяца в месяц обходит стороной южный квартал города. Когда же он, наконец, приходит туда, то обнаруживает лишь заброшенные хибары. Удивлены? И напрасно.

Древняя китайская мудрость гласит: "Лучше обойтись три дня без еды, чем один день без чая". Народонаселение чайнатауна собственную мудрость бессовестно опровергает и жить без провизии, потребляя лишь зеленый чай, напрочь отказывается: всего лишь после месяца голодовки пейзане собирают нехитрый скарб и отправляются искать сытой жизни в соседних провинциях, еще не зная, что в настольном календаре императора уже помечена дата покорения этих самых провинций.

Все это, конечно же, очень мило.

Но высшее удовольствие истинному ценителю градостроительства, неискушенному в творчестве BreakAway/Impressions/Sierra, может доставить лишь режим "Open play". Последний позволяет выбрать произвольную карту, исторический период по вкусу, настроить ряд дополнительных параметров и возводить город своей мечты без каких-либо неприятных ограничений в течение многих сотен лет. Здесь есть возможность заранее грамотно спланировать улицы, отделить разнообразную промышленность от жилых районов стенами и зелеными насаждениями, решить квартирный вопрос, изничтожить безработицу и, наконец, сделать всех жителей счастливыми преуспевающими гражданами. А в свободное от градостроительства время можно воевать с соседями, чтобы не расслаблялись и не забывали присылать новогодние открытки. Много всего доброго и полезного может совершить мудрый правитель, если захочет в третий раз повторить свои подвиги.



Экспорт керамики дает неплохие барыши, но расточительный правитель все равно умудрился влезть в долги.



Обратите внимание на ферму, что вверху слева: одновременное культивирование трех злаков, созревающих в разное время года, позволяет извлекать из сельского хозяйства максимальную выгоду.



В Новый год здесь не ставят елок на дворцовой площади, зато целый месяц бегают по улицам с бутафорским драконом. Музыканты и акробаты вносят посильный вклад во всеобщий бедлам.

PRISONER OF WAR
www.codemasters.com/pow

Квест



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,9
Сюжет	5
Музыка	4,9
Звук	3,9
Управление	3,8

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4

Вы всегда хотели знать, как при помощи спички и свернутой в трубку газеты можно пережечь толстый стальной прут? Или как изготовить отмычку из скрепки и половинки стержня от шариковой ручки? Тогда единственный в своем роде тюремный квест Prisoner of War прямо-таки создан для вас.

Я обожаю квесты про шпионов. Я более чем неравнодушна к знаменитому жанру "тюремных фильмов", в большинстве своем отличающихся поразительно оригинальными названиями: "Побег", "Побег из Шоушенка", "Побег из Сталага", "Побег из Алькатраса" и... ммм... "Большой побег".

ЗЭКА МОТЫЛЕК

Маша АРИМАНОВА

Так что можете себе представить, с каким энтузиазмом я ожидала прибытия с далеких консолей уникальной игры, по сути являющейся шпионским квестом, но разворачивающейся за колючей проволокой концлагеря времен Второй мировой и повествующей о неукротимом стремлении к свободе некоего феноменально невезучего индивидуума. In Cold Blood, так сказать, встречает на узкой дорожке The Great Escape.

Prisoner of War ("Военнопленный") — очень аутентичное название для тюремного квеста, перенасыщенного реминисценциями из старых военных фильмов. Сдержанно и героически. Очко в копилку Wide Games (наверное, в данном случае уместно будет выдавать рейтинги шпиком, шнапсом и сигаретами)! Симпатичная атмосфера, великолепная музыка и стальная драматургия... да и с такой режиссурой не стыдно отмотать пару месяцев на вершине всех возможных консольных чартов (продажи у Prisoner of War просто монструозные: в Англии, где всегда ценили подобные продукты, игра мгновенно стала суперхитом на PS2 и Xbox) и в конечном счете провести долгую счастливую старость на ПК.

Разработчик	
Wide Games	www.widegames.com
Издатель	
Codemasters	www.codemasters.com

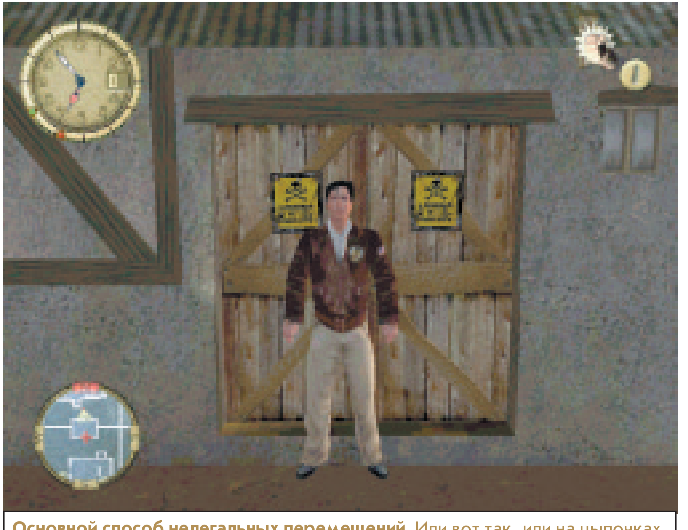
Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium III 500 (рек. Pentium III 800), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 8x CD-ROM, 850 Мбайт на жестком диске.

В заставках камера кружит над засыпаемым медленным снегом внутренним двориком острога Колдиц, ловит отблески прожекторов сквозь ливень на пересылке в Солониках, драматически отслеживает очередной рывок с этапа. Создается обманчивое впечатление, будто Prisoner of War (PoW) — игра красивая. Это, конечно, не так. Пусть даже движок (Atlas) и был изрядно доработан (взгляд на первые скриншоты "Военнопленного" гарантировал любому неосторожному журналисту трехдневную слепоту на почве отвращения), надо отдать Wide Games и Codemasters должное, да и версия наша собрана практически с нуля, по всей науке, вот только картинка все равно весьма средняя. С одной стороны, локации крохотные (наипервейшее преимущество игр о казенных домах. Удивляюсь, как до сих пор большинство компаний с ограниченными ресурсами не переключилось на выпуск адвенчур про Сан-Квентин или Ботани Бэй), что гарантирует хотя бы насыщенность их деталями (быт, фотографии Риты Хейворт... А вообще, квесты на PlayStation детализацией, как вы знаете, не блещут). С другой — сколько ни устраивай главгерою переводов, но одна тюрьма похожа на другую, и так как действие PoW целиком имеет удовольствие происходить за решеткой, то...

МЕРТВЫЙ ДОМ

Да, у PoW очень тюремный вид. Пестро одетые, но несколько анемичные и заторможенные американские, французские, голландские и польские з/к, представляющие все рода войск. (А как еще они могут выглядеть в непередаваемо кошмарных условиях фашистского концлагеря? Вот вам его леденящее кровь расписание: подъем, завтрак, утренняя зарядка, обед, свободное время, ужин, отход ко сну. Ужасно. Свежих фильмов и видеоигр, к сожалению, не привозят. Ад, ад на земле.) Серые блеклые дни. Вкрадчиво сменяющие друг друга времена года (к пятой главе на циферблате специальных часов для профессиональных военнопленных натикает астрономический срок). И главный герой, голубоглазый капитан Льюис Стоун, на правах сокамерника, — хотите вы этого или нет, но вам на протяжении ну о-очень долгого времени придется любоваться распутной девицей в красном платье, "вытатуированной" неизвестным умельцем на его кожаной куртке.

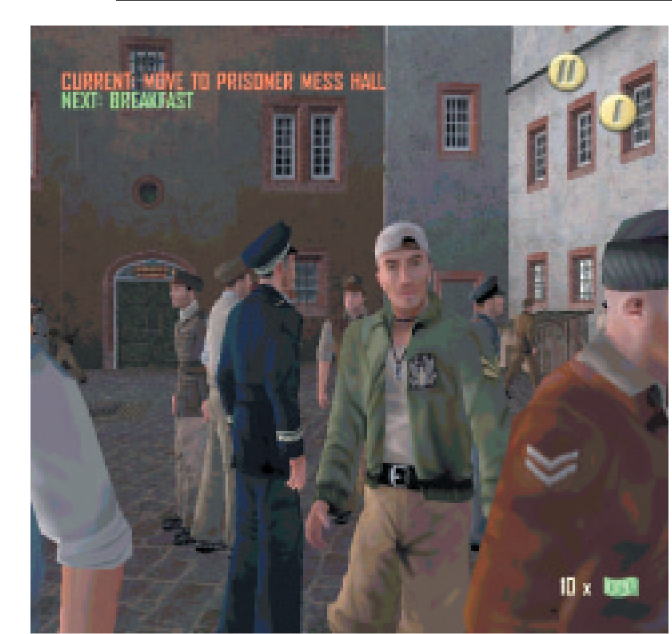
Как уже упоминалось, зэка Стоун — далеко не самый везучий человек на этой войне. Он рвется к свободе как мотылек к огню. Он бежит из лагерей на грузовике, самолете, спрятавшись в генеральском лимузине. Он бежит и другими, чрезвычайно хитроумными способами, приводить которые здесь я не стану из уважения к изобрета-



Основной способ нелегальных перемещений. Или вот так, или на цыпочках.



Темные очки, вымазанная гуталином физиономия и черная шапочка позволяют без помех совершать ежедневный ночной моцион. Да, кстати, вышка на заднем плане вовсе не взорвалась. Здесь они так светятся.



Посетить замок Колдиц всегда приятно. Заключенных тут держат то в обеденной зале, то в театре, то в библиотеке.



Изумительная находка. Через скважину можно последовательно смотреть на охранника, отмычку, часы. Даже ждать не так противно.



Похабные картинки и татуировки — еще одна примета тюремных фильмов.



Нашивки на одежде — едва ли не главное украшение движка PoW. В остальном, как видим (печурка, нары), обстановка не из журнальных каталогов.

тельности создателей PoW. Полный неистребимого любопытства, он усваивает множество жизненно необходимых тайных тюремных навыков: как мазать лицо сапожной ваксой, чтобы стать невидимым в темноте; как использовать телескоп для наблюдения за вышками; как отвлекать охранников бросками камней и постукиванием по стене; как обменивать украденные консервы и бутылки на товары второй и третьей необходимости у тех предприимчивых людей, о которых в "Шоушенке" сказано, что они найдутся в любой тюрьме; как нанимать за сигареты костоломов; как играть в кости, карты и пристенок. И все, чего он этим добивается, так это перевода в лагерь более высокой степени безопасности в следующей главе!

Разумеется, по ходу дела Стоун устанавливает связь с командованием союзников, срывает планы злобного лысого генерала, разрушает германскую сверхракету и практически в одиночку, не отходя от хлеборезки, выигрывает войну, но это все вотчина классического шпионского квеста. И пропитанные духом настоящей мужской дружбы и одуряющим немецким акцентом диалоги PoW — тоже из него, родимого (между прочим, одна сцена без всякого стеснения слизана с дебатов о готовности Звезды смерти в фильме "Возвращение джедая"). Мне больше нравятся иные, иногда поразительно красивые ходы, не связанные впрямую с диверсионной сюжетной линией: скажем, то, как Стоун, доказывая свою профпригодность Комитету по побегам, пробирается в кабинет коменданта Сталага и запускает граммофонную пластинку по динамикам громкой лагерной связи. Это, кажется, взято прямиком из "Войны Харта"?

А у "нормальных шпионов", только и умеющих, что красться вдоль стенки, перелезать через заборы и прятаться под бараками, чудесные умения капитана наверняка должны вызывать черную зависть. Окончательно меня добил навык подглядывания в замочную скважину. Технически реализовано просто потрясающе. И не буду лишний раз распространяться о хрестоматийном переодевании в форму охранника и ограниченном владении языком Гете.

Мнение об игре

"Prisoner of War учит нас, что лагерь для военнопленных (или вообще любая тюрьма, раз уж об этом зашла речь) – это такое место, где ни к кому не стоит поворачиваться спиной, передвигаться следует всегда вдоль желтой линии, окружающие садисты не спускают с вас глаз, а душевая есть самое страшное место на свете. Прямо как средняя школа!" – делится сокровенными воспоминаниями Ванечка Сулик (Ivan Sulik) с сайта **PC IGN (http://pc.ign.com)**.

САМЫЙ ДОЛГИЙ ЯРД

Железно размеренная, расписанная от и до жизнь заключенных составляет поразительный контраст с лихорадочным темпом подготовки героями очередного гениального плана. Вместе с главами меняются коменданты, правила, охранники, расположение сторожевых вышек. Зимой безнаказанно разгуливать по территории лагеря в темное время суток не получится — на снегу остаются следы, и по ним устремляется вооруженный автоматами поисковый отряд. Какой бы насыщенной событиями (пребывание в изоляторе, поход за инструментом для открывания канализационных люков, налет на медпункт) ни была ночь, утром Стоуну надо с невинной физиономией стоять на общей перекличке. Но, как ни парадоксально, этот квест, где локации впрямую, а не метафорически обнесены колючей проволокой, за героем пристально следят множество глаз, а ворота к служебным постройкам отворяются только раз в сутки и под особым надзором, предоставляет нам куда большую свободу действий, нежели многие, многие адвенчуры на вольном воздухе и без мертвых непростреливаемых зон у внешнего ограждения. Собственно говоря, подобную свободу до этого я наблюдала только в одной игре. В "Морровинде".

Если Стоуну очень нужна отмычка, то необязательно комбинировать, прятаться в шкаф или избавляться от надзирателя за столом — можно сбондить "прибор" прямо у него из-под носа и, пока контролер штрафного изолятора будет поднимать тревогу и палить из винтовки куда глаза глядят, преспокойно сбросить отмычку в наш заветный "сундук". Потом сидим положенное в одиночке и спокойно идем вскрывать дверь библиотеки. Вариантов масса. Можно переполошить весь лагерь и остаться неопознанным, можно на минуту опоздать на перекличку, угодить в изолятор и лишиться там важного ключа, который потом придется долго и нудно, с безобразными сценами выкупать через знающего человека у охранника.

PoW — игра необычная, требующая привыкания. Но как только вы по неосторожности сунетесь между ее сюжетными колесами... берегитесь! Это хроника обстоятельной постановки проблем и их решения разнообразными интереснейшими способами. У зрителей хорошего тюремного фильма, совсем как у начавшего подкоп заключенного, нет пути назад.

FIREFLY STUDIOS' STRONGHOLD: CRUSADER

http://stronghold.godgames.com/crusader

City-building/RTS



РЕЙТИНГИ

Сложность	настраиваемая
Графика	4,5
Сюжет	4
Музыка	4,5
Звук	5
Управление	4,9

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,7

Феодалы туманного Альбиона дружно отправились в заросшие кактусом (!) аравийские пустыни, прихватив с собой замки, жен, подданных, фамильных привидений и проклятых долгоносиков, которые в пустыне не живут, но тем не менее регулярно умудряются уплетать урожай.

Чем может заняться уважающий себя джентльмен в полном расцвете сил по завершении занимательного истребления несносных соседей с животными замашками? Сравнять с землей все прилагающиеся в комплекте замки, зайти на официальный сервер и разжиться набором архитектурных шедевров. Дождаться свежего патча за нумером 1.2 и, установив его, обнаружить, что, нажав клавишу F1 в режиме FreeBuild, можно наclickать на свою голову море разнообразных проблем: волчьи стаи, эпидемию чумы, романтиков с большой дороги, чуть ли не дождь из серы и прочие напасти, в т.ч. женитьбу...

СЕРИЙНЫЙ КРЕСТОНОСЕЦ



Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

...Используя служебное положение, организовать конкурс памятников готической архитектуры и с превеликим удовольствием все памятники порушить. Написать многостраничный Stronghold Compendium. Обратить не менее 1000 человек в свою веру. Узнать, что Stronghold разошелся "платиновым" тиражом и отметить это покупкой Stronghold Deluxe...

Но тут внезапно на горизонте снова замаячил Stronghold, но уже Crusader. Скрупулезно выполняя все вышеперечисленные пункты и время от времени отвлекаясь на более приземленные житейские дела (позавтракать, сходить на работу, в шутку продемонстрировать коллегам прелести эффективного использования кипящего масла против незваных гостей, поработать...), ваш покорный совершенно не успел соскучиться по. Но встрече тем не менее был безумно рад.

Поразительно: впервые за многие месяцы вдруг возникло желание называть отдельно взятый 700-мегабайтный кусок программного кода не продуктом (вторичным), а Игрой. Или даже Игрой редчайших качеств. Stronghold: Crusader несет в себе исключительно положительный эмоциональный заряд, имеет в наличии все признаки великолепной английской породы и, самое главное, одним уже своим существованием низводит прелести многих ("многих" — это не значит "всех", это значит именно "многих") жанровых собратьев до уровня плинтуса.

Короче, мы в очередной раз fall in love и обратно не собираемся.

КРОВЬ, ПЕСОК И ЦЕЛЛУЛОИД

Собственно, какого рода объяснений вы от меня ждете еще? Очень непросто спокойно, не срываясь в экзальтированный мыслепоток, объяснить человеческими словами, каким таким загадочным образом студии FireFly удалось объединить под одним заголовком и смешать в идеальной пропорции экономический симулятор британского с/х, city-building, зависящий от вашего умения грамотно планировать производство, и многообразие жестокостей осады во всех ее проявлениях, не потеряв при этом ни грамма легкости и бешеной аддиктивности геймплея (подобный игростроительный подвиг удался лишь разработчикам Medieval: Total War, правда, с чуть более серьезной миной на лице). То есть, конечно, внятно сформулировать это можно, но закономерности чуда, будучи изложены скучным математическим языком, никакого паранормального эффекта не дадут.

Не забивайте себе головы ненужными мыслями, просто сушите сухари и запасайте пресную воду — предстоят долгие странствия по Сирии и прилегающим территориям, вплоть до суверенной Армении. Вместо одной долгопротяженной сюжетной кампании нам предлагают четыре, но короткие. Ну, вы понимаете, о чем я: сегодня маленькие, но по пять, а вчера были большие, но вчера.

Для любителей чего-нибудь долговременного существует набор из 50 skirmish-миссий под общим названием Crusader Trail: абсолютно бессюжетная квинтэссенция боевого духа Stronghold. Starring Salah-ad-Din as Saladdin and Richard Coeur de Lion as

Разработчик	
FireFly Studios	www.fireflyworlds.com
Издатель	
Take 2 Interactive	www.take2games.com

Системные требования

Windows 9x/ME/2K/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 4 Мбайт ОЗУ (рек. 8 Мбайт), 6x CD-ROM, 700 Мбайт на жестком диске, DirectX 7.0+.

Мнения об игре

Некто Кевин Гиакобби (Kevin "BIFF" Giacobbi), сайт **GameZone Online (www.gamezone.com)**, высказывается в положительном ключе: "Перенесение игрока в пустыню – довольно оригинальное решение, заставляющее вас действовать совершенно иначе, нежели в других RTS, где нет такого жесткого лимита ресурсов". Итоговый рейтинг игры: 8/10.

"Пусть наемники не столь сильны, как обычные войска, но они коренным образом меняют геймплей. Отдельные сценарии могут быть с легкостью пройдены путем продажи всех имеющихся в начале миссии ресурсов, массовой закупки наемников и немедленной атаки на врага", – совершенно справедливо критикует игру Том Чик (Tom Chick), сайт **GameSpot (www.gamespot.com)**, и тоже ставит игре "8/10".

himself. Пресловутый Ричард Львиное Перце, чтоб вам интереснее жилось, на самом деле в осадах участвовал весьма неохотно, хотя и прибрал к рукам на пути в Иерусалим крепость Акру, которая считалась не просто крепким, а повышенной твердости орешком.

Неоднократно уже поминаемые skirmish-противники общим числом 8 штук (еще трое будут доступны к скачиванию via Internet спустя некоторое время) отличаются друг от друга не только физиогномическими ужимками и издевательскими репликами: каждый враг имеет собственное мнение об удачной планировке замка и выигрышной стратегии, что добавляет глубины игропроцессу, а супостатам придает дополнительные штрихи индивидуальности. Но не без казусов: арабские шейхи, забыв о собственной религиозной принадлежности, не брезгуют возведением пивзавдов и пивбаров, что, вообще говоря, нонсенс. Мусульмане же, не православные поди.

НИ ДВА НИ ПОЛТОРА

В результате своего исхода в святые палестинские земли оригинальный Stronghold (почти оригинальный, v1.2) в полной мере ощутил на своей шкуре, что называется, general twicking. Все острые углы и прочие некрасиво выступающие места игровой системы аккуратно сглажены, как будто их не было вовсе.

Осознав, что ни один феодал, будучи в здравом уме, не согласится спаивать своих вассалов за мизерные добавки к популярности, джентльмены из FireFly хорошенько перетряхнули внутренности многих считавшихся ранее бесполезными строений. Последствия по значимости своей не уступают какой-нибудь, прости господи, Нидерландской буржуазной революции: узнав из встроенного в игру толкового словаря (чтоб все разработчики были такими душками, а?), что, де, присутствие на вверенной территории храмов уже само по себе сулит гарантированный рост народной любви, а бонусы популярности за причащение к вере и раздачу бесплатного эля возросли вдвое, новоиспеченный замкостроитель начинает активно свое знание использовать в корыстных целях. Как результат, все подворья завалены невероятно религиозными, но вусмерть пьяными и невероятно счастливыми холопами, которые при том имеют наглость жаловаться на жутко высокие налоги.



Crusader Trail. Курицы, угнездившиеся на местах, позволяют пропустить непростой бой, с тем чтобы перейти к еще более сложному сражению. Ничего гениальнее в жизни не встречал!

Или вот аптечные киоски, на которые раньше обращали внимание лишь из любопытства: постройка каждого из них теперь дает заметное повышение иммунитета к чуме и прочим нецензурным болезням. Если раньше вы, завидев летящую через стены заразную скотину, делали страшные глаза и орали своим подданным что-то вроде "вспышка, <непечатное>", то нынче острая в этом необходимость практически отпала: при должном уровне здравоохранения каждая засланная на огонек коварным врагом корова не имеет разрушительных свойств нейтронной бомбы, как раньше.

В итоге, под большим и размашистым знаменателем мы наконец-то получаем замечательную возможность во время многолетней осады спокойно отсиживаться в собственном замке, драть с подданных crueler then cruel taxes, питая их при том исключительно святым духом и не опасаясь за антисанитарные условия на рабочих местах.

Не последнее место в боевых действиях отныне занимает церковь, которая, если верить истории, и спровоцировала все до единого крестовые походы. Разорившись на возведение собора, получаем замечательную возможность вербовать в свои ряды благочестивых монахов с чугунными распятиями на шеях и смертоубийственным дрекольем в опытных руках. Святые отцы, чуя близость Иерусалима, исполняются просто божественной отваги и с легкостью дают прочувствовать прелесть заповеди "не убий" злобно настроенным еретикам-арабам.

ТОРЖЕСТВО ЭКЛЕКТИКИ

Получившаяся конфета имеет несколько измененный, но по-прежнему приятный вкус и вызывает быстрое привыкание. Последствия ужасающие: история с прошлогодними полуночными посиделками перед монитором в компании старых добрых врагов продолжается и набирает обороты. Список невыполненных работ побивает все рекорды, начальство в ярости грозит великими карами и смертными муками натощак, а я мечтаю лишь об одном: чтобы в следующей skirmish-свистопляске с участием семерых Ричардов (да-да, вся "львиная" фамилия, с Ричарда I по Ричарда VII, в сборе и наивно намеревается задать мне трепку) хотя бы двое из них оказались благородными противниками и не мешались под ногами в первые 5-10 минут игры.

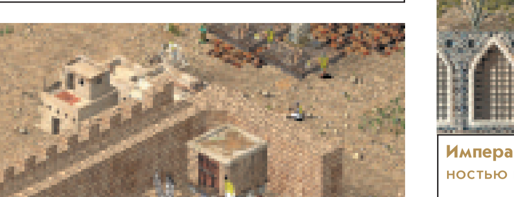
А когда наутро я объясняю коллегам, что красные глаза, опухшие веки и невероятное утомление прочего организма — это результат долговременной осады, закончившейся лишь за два часа до похода на работу, они страшно завидуют и тайком друг от друга просят поделиться телефоном столь увлекательной особы.

P.S. Подобного рода информации, конечно, не место на столь уважаемый страницах, но тем не менее: лица, в которых позднее были опознаны сотрудники FireFly, под видом невинных посетителей оставили на фанатских форумах ровно два бита информации: Stronghold 2 будет полностью трехмерным и увидит свет не раньше 2004 года.



Максимальное разрешение и функция сжатия картинки вчетверо дают идеальный обзор приусадебного хозяйства.

Император Фредерик, один из бонусных противников, отличается чисто немецкой педантичностью и рассудительностью. Истинный ариец, не женат. И очень долго соображает...





Подданные Саладдина "Мудрого" абсолютно ничем не отличаются от обычных англичан. Даром что арабы, а пиво тоже пьют.



Редкий кадр: лорд с женой на прогулке. Для полноты семейной идиллии не хватает лишь фамильного призрака с головой подмышкой.



Первая волна нападающих почти вся полегла в пламени, только злобные ниндзя-асассины успели вскарабкаться на стену.



Вторая волна нападающих решила не спешить, — в итоге арабы с ятаганами наголо принимают освежающий огненный душ.

UNREAL TOURNAMENT 2003

www.unrealtournament2003.com

FPS

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,9
Сюжет	3,8
Музыка	4,2
Звук	4,5
Управление	4,9

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,1

Unreal Tournament 2003 красив и технически совершенен ровно настолько, насколько вторичен и заточен под массы. Вы можете любить его за это или ненавидеть, но проигнорировать эту игру уже не получится.

Мучительно ожидая DOOM 3, мы как-то отвлеклись от его ближайшего партнера и конкурента, опередившего "папашу" на полгода и жаждущего собрать урожай и застолбить нишу, пока не пришел Большой Кармак из id и не призвал к порядку.

QUAKE WANNABE

Господин ПЭЖЭ, Михаил СУДАКОВ

То ли от острого желания догнать и перегнать, то ли оттого, что разработкой занималась Digital Extremes, результат получился удивительно похожий на последние продукты преследуемых: помните Quake III: Arena? а Quake III: Team Arena? Так вот, возьмите их, замесите покруче, надуйте до трех Гбайт на винчестере — и снимайте пенки. То есть получайте сказочное удовольствие. Его действительно много, ибо тех же щей влито с таааким мениском!..

ВИТАЕТ В ВОЗДУХЕ

Разглагольствовать об атмосфере — основной составляющей блюда Unreal Tournament 2003 — и не ввернуть штампованную фразу "бьет, сволочь, ключом", было бы мелким правонарушением. Да-да, пиршество для глаз, мозгов и ушей начинается с первых же кадров заставки: огромная зала, сверкающая прожекторами, сходящая с ума толпа, приветствующая своих кумиров, и сами кумиры, отвешивающие фанатам поклоны и пинки. Где же мы это видели?.. Уж не Дуэйн ли "Скала" Джонсон — вон тот парень справа? А Халк "Голливуд" Хоган, вел. и уж., разве не на него смахивает тот, что ближе всех к толпе?..

Творящееся во время поединка связному описанию поддается с преогромным трудом. Игра грохочет, игра взрывается, игра рычит, визжит и плюется в зрителей раскрашенными кусочками смачного света. Комментатор (фоменка, чистый, растудыть, фоменка) громогласно восторгается каждым красиво нанизанным на прицел фрагом, поверженные враги валятся на землю, принимая изящные и задумчивые позы, подобранные пилюли с Adrenaline (местное ноу-хау) попадают прямиком в кровь, заполняя ее всю без остатка, и позволяют бойцам исполнять простенькие, но эффективные фокусы вроде ускорения, превращения в человека-невидимку или обретения "священной берсеркер-ярости".

Все это, знаете ли... забавляет. Как будто мы впервые вышли на ринг, столкнулись нос к носу с попрыгунчиком Реем Мистерио и за какую-то пару секунд научились всем его хитрым трюкам. Зрители беснуются, восхищаясь неожиданной прытью новичка, но даже отдаленно не представляют, как легко далось нам это мастерство. "Отцы" из хардкорных рядов назовут игру позором сетевых шутеров (помните, как сложно поначалу было исполнять double jump в Quake 2? Здесь это движение достигается, пардон, банальным двойным прыжком), а мы скажем так: просили хлеба и зрелищ? — пора убирать транспаранты и шагать в булочную за батоном.

АРЕНА, МИЛАЯ АРЕНА

И хотя ристалище — освященный веками обычай, а перед народом покуражиться — святое дело, упростить его до полной попсовости весьма просто. Когда красавец Рикиши проводит любимый приемчик "нюхни газку" (бр-р) своей необъятной пятой точкой, сначала ему нужно зажать противника в угол, дабы не трепыхался, обездвижить, забить ногами... Но "настоящим спортсменам", с нежно любимым биоружьем, зажимать кого-то не по чину. То ли дело залить зеленой пакостью его любимую ракетницу и ждать, пока он за ней примчится, веселый такой, прыгучий, головой думать не обученный...

Зато архитектура порадовала. Не зря системные требования пугают слабых, еще более не зря они пугают даже сильных. Да, уже в дохленькой конфигурации типа Athlon XP 1700+/GeForce4 Ti4200/512 Мбайт ОЗУ вполне можно поставить все настройки на максимум и услышать вожделенный вопль "Holy shit!", но тормозить оно при этом, увы, все-таки будет. Ровно настолько, чтобы профессиональным игрокам играть уже не хотелось. Зато зрелище на каком-нибудь DOM-SepukkuGorge (трава — как живая, только не колышется!) или DM-Inferno (бушующая готика!) будет совершенно феерическое, как проламывание крыши автомобиля головой старика Халка Хогана.

Разработчики

Digital Extremes	www.ditigalextremes.com
Epic Games	www.epicgames.comm

Издатель

Infogrames	www.inforgames.com

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP/Linux, Pentium III или Athlon 733 (рек. Pentium III 500), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), DirectX 8.1-совместимый ускоритель класса TNT2 с 16 Мбайт ОЗУ (рек. GeForce2 или ATI Radeon с 32-128 Мбайт, есть неофициальная поддержка OpenGL под Windows), 8х CD-ROM, 3 Гбайт на жестком диске.
Мультиплейер: Интернет (TCP/IP) или локальная сеть (TCP/IP).



Вы заметили классическую японскую позу нашего неорганического красавца? Аниматоры поработали на славу.

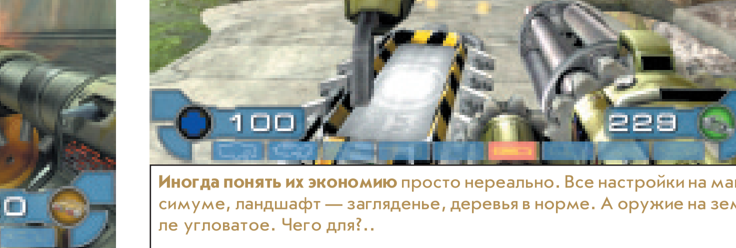


Кто не спрятался — я не виноват... В этом коридоре жизни больше нет. Как на Марсе.



Мы все уже играли на этом уровне. Много раз. Правда, игра тогда называлась Quake III: Arena, да и уровень был поменьше, но что это меняет?

Маат, дорогуша, даже из Flak Cannon иногда нужно прицеливаться. Хотя, конечно, все сработает и так...



Иногда понять их экономию просто нереально. Все настройки на максимуме, ландшафт — загляденье, деревья в норме. А оружие на земле угловатое. Чего для?..



Цепи, сделанные из полигонов, — удобный способ намекнуть игрокам, что пора апгрейдиться.

Мнения об игре

Якоб Войнарович (Jakub Wojnarowicz), сайт **Firing Squad (http://firingsquad.gamers.com; рейтинг игры: 72%)**, мягко намекнув, что на этом сайте тусуются только хардкорные игроки, извиняется перед народом из Digital Extremes, а потом режет правду-матку: "...даже по сравнению с UT эта игра уж слишком дружелюбна к новичкам, слишком тормозит и слишком дорого стоит. Не все так плохо, конечно, полно игр и хуже, так что, если у вас есть лишние лошади под капотом, ничего не помешает вам получить кайф от матча-другого в Bombing Run или Team Deathmatch". И то правда: есть игры куда хуже.

Зато Скотт "Не Оззи" Осборн (Scott Osborne), пишущий для сайта **GameSpot (www.gamespot.com; рейтинг игры: 8,8/10)**, радуется как ребенок: "...уровни UT2003 зачастую даже лучше, чем в оригинальном Unreal Tournament!.. Хотя, конечно, это не совсем то, что могло бы получиться, но Unreal Tournament 2003 все же дает нам массу кровавых, мощных, ярких схваток на невероятно красивых аренах, и этого вполне хватает для интересной игры".

Новички млеют, радуясь, что не зря заплатили за свежую видеокарту.

И неважно, в каком из четырех режимов командной игры идет развлечение (Team Deathmatch, Double Domination, CTF или Bombing Run), — дизайнеры уровней за прошедшие годы многое поняли, освоили все те законы, которые мы прилежно проходили в разделе "Полигон", и сделали арены, к которым трудно придраться, даже если очень хочется. Текстуры, хоть и "пластиковые", очевидно нарисованные, однако сочные и по стилям-и-разрешению явно долго и тщательно подбирались.

ГЕНОЦИД

А вот оружейный арсенал UT2003 при всем своем многообразии и техническом совершенстве по грациозности может поспорить разве что с гиппопотамом, причем слово "прицеливаться" явно почитается дизайнерами Digital Extremes ругательным. Практически любая "пушка" способна обслужить по первому разряду не одного, а сразу нескольких человек, некоторые из которых вообще проходили мимо, никого особо не трогая...

Слабый щелчок по мышекнопке — и Flak Cannon выстреливает пучок золотистых лучей, покрывая ими нешуточную площадь. Еще щелчок — и Link Gun поливает зазевавшегося противника зелеными сгустками энергии, а затем впивается в него извилистым лучом того же цвета. Очередная смена оружия — и враг умирает под канонаду верного Rocket Launcher, воскрешает и... обреченно вздыхает, услышав за спиной звук раскручивающегося мини-гана. А где-то в укромном местечке сидит человечек с маленькой трусливой душонкой Рика Флейра и разбрасывает из биоружья по арене зеленые "взрыв-лепешки". Веселая, озорная, но временами доводящая до истерики картина.



Движок, безусловно, тянет весьма впечатляющие размеры и сложность. Но требует неплохого железа... Кстати, заметили, что части уровня и прыжковые площадки имеют цветовую дифференциацию? Учитесь — это удобно.

Замысел Digital Extremes очевиден: народ (точнее, его большая и наименее искушенная в сетевых баталиях часть) не знает и знать не хочет, насколько хорош баланс оружия в очередном модном шутере. Ему, народу, гораздо важнее, чтобы все грохотало, сотрясалось и приносило побольше фрагов, а о том, что схожей логики придерживаются и его соперники, задумываться всегда недосуг. И вот это уже настоящая ересь, причем ересь сознательная и тщательно обмозгованная, а значит — самая что ни на есть богомерзкая и подлежащая немедленному искоренению через сжигание на костре.

БЛЕСК И... НИЩЕТА

Игра действительно отполирована до зеркального блеска, в прямом и переносном смысле. Много ярких цветов, бликов и прочих аппаратных радостей, которыми славны нынче видеокарты. Именно этим и хотела быть, скажем, Hired Team Trial, если бы ее авторы получили много-много денег.

Однако, будем честны, для профессионалов из первой тройки, которым уже не надо набираться опыта, незачем мучительно выскребать чайной ложечкой нишу на рынке, это позор. Epic Games (точнее, Digital Extremes) не имела и не имеет права выпускать вполне проходной продукт под видом новой игры.

Нет, безусловно, понять их можно. DOOM 3 — игра по большей части одиночная, значит, трон лидера сетевых побоищ остается на пару лет вакантным, следовательно — нужна игра-мерило, игра-стандарт. Если вовремя ее выпустить, за пару лет все привыкнут ставить знак равенства между словами "Unreal" и "сетевая игра". "С каждого по нитке — голому веревка на шею"...

Режимы сетевой игры, как легко заметить, абсолютно стандартны — кроме Bombing Run, кажется, впервые взятого из многочисленных модов в "официальную" игру. Впрочем, назвать серьезной новинкой передачу флага перекидыванием его товарищу по команде язык отчего-то не поворачивается...

Уровни, настройки, мутаторы, структура чемпионата, вообще все — взято готовым из прошлого. Где-то, конечно, слегка дошлифовано (скажем, добавлен замечательный набор тестов скорости, явно все с тем же прицелом: стать стандартом и этим запомниться), но, увы, новинок нет вообще. Грустно...

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE™ II

A BALDUR'S GATE ENGINE ADVENTURE

Icewind Dale™ 2 — продолжение нашумевшей ролевой игры Icewind Dale, основанной на третьей редакции правил Dungeons & Dragons®.

Действие игры разворачивается в северо-западной части мира Forgotten Realms, вокруг города Таргос, — одного из Десяти Городов региона Icewind Dale, спустя тридцать лет после событий, произошедших в первой части. Десяти Городам вновь угрожают коварные враги!

- Игра основана на 3-ей редакции правил Dungeons & Dragons
- Новые классы персонажей: Варвар, Маг, Монах
- Новые расы и специализация персонажей, каждая со своими уникальными особенностями
- Более 300 магических заклинаний, десятки новых видов монстров и сотни магических артефактов
- Новые портреты персонажей





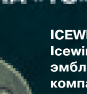












BANDITS: PHOENIX RISING

www.bandits-game.com

Автошутер

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,1
Сюжет	4,6
Музыка	4,7
Звук	4,4
Управление	4,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,6

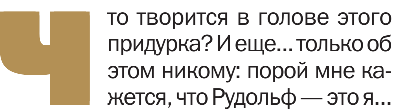
Мир автомобильных баталий, доселе неустойчиво балансировавший лишь на двух китах (Interstate'76 и Carmageddon), получил третью точку опоры – Bandits.

Я работаю с Рудольфом уже несколько лет. Он сидит за пулеметом, а я кручу баранку. Рудольф много болтает, не слушайте его. Однажды он до такого договорился! Он сказал, что мы грабим с изяществом. Правда, мы тогда действительно неплохо поработали. Да я уже привык к его болтовне. Мне особенно нравится, как он тянет слова: "Миссия закооончена, парниииища!". Я вот только иногда думаю, какая миссия?

ФИСТАХИ И ЧИПЫ



Павел ЁЛШИН



Что творится в голове этого придурка? И еще... только об этом никому: порой мне кажется, что Рудольф — это я...

В игре есть шутки, но веселой ее не назовешь. Пугать ребята из GRIN не умеют. Bandits крайне далеки от того, чтобы быть глубокими и серьезными, но при этом ни на секунду не становятся простыми и банальными. То есть ни взрослым, ни детям. Но я, кажется, догадываюсь, какой audience шведские разработчики прилепили на спину свою target. Даю наводку: посещаемость лекций, семинаров, коллоквиумов и тому подобной дребедени в этом семестре поползет вниз из-за того, что в свободной продаже появился достаточно недорогой психоактивный продукт, по аддиктивности стоящий в одном ряду с "Клинским" и сушеными кальмарами, а по, так сказать, крепости оставляющий далеко позади упомянутые народные психоделики. Смешивать эти три продукта строго не рекомендуется, но ведь будут! В общем, каждый, кто до конца декабря (еще раз подсказываю: сессия) намеревается жить весело, — в группе риска.

И самое важное, с Bandits любой увенчанный летами гражданин имеет шанс на время сбросить необходимое количество годков, забыть о чувстве ответственности и рассудительности... Скажу еще проще: wake up and smell the shalopaystvo!

БАРСУК МОЙ ВОРОНОЙ ДА ШОТГАН СТАЛЬНОЙ

Барсуком (Badger) зовут багги, на котором мы начинаем славный поход на враждебных нам Flaming Pumpkins. У Барсука мало общего с доапокалиптическими, тьфукакнадоелоэтослово, автомобилями. По задумке авторов, внешность этого и других придуманных GRIN'ом гибридов гоночного внедорожника и бронетранспортера должна навевать нам мысли о том, как уцелевшие в ядерной войне остатки человечества из хлама собирают боевые единицы. Соглашусь, что-то такое навевает. Но стоит прокатиться на грозной тачке-убийце по близлежащим холмам, как становится понятно: когда руководство студии GRIN примет решение о разработке аркады про моторные лодки, космические корабли или трехколесные велосипеды, физическую модель перерабатывать не придется.

Не может не броситься в глаза и то, что у вверенного нам транспортного средства недостает многих привычных приборов и органов управления: спидометр (равно как и тахометр) отсутствует, коробки передач тоже нет. Вероятно, новая цивилизация отдает предпочтение бесступенчатым вариаторам (как известно, сейчас этот тип трансмиссии в основном используется в мотороллерах и швейных машинках). Не сочтите меня педантом, я и сам понимаю, что когда на кону стояли такие вечные ценности, как рубилово и мочилово, авторам было не до частностей. И все же, согласно канонам автобоевого жанра (вспомним "Кармагеддон"), машины должны оставаться машинами хотя бы при первом ощупывании. Или нет?

Однако на все нападки такого рода наши шведы отвечают единственно верным "на фиг!", и мы со свистом ухаемся в самое пекло сражения.

ФИЛЛЕ И РУЛЛЕ

Управлять боевыми автомобилями, понятное дело, можно только используя вид "сзади сверху". Иначе как же ехать в одну сторону, а стрелять в другую? И вообще не забывайте, вы теперь один в двух лицах. Феннек и Рудольф. Причем Рудольф — карлик, шотландец, пьяница, стрелок-радист — у вас за главного. В том смысле, что метко стреляющий игрок имеет больше шансов выжить, чем хороший драйвер. При этом высший пилотаж (а на самом деле единственный способ продвинуться дальше шестой-седьмой миссии) — это виртуозное управление машиной и пулеметом НЕЗАВИСИМО! Ничего, конечно, революционного в этом нет: Forsaken, к примеру, тоже требовал подобных навыков. Но в Bandits овладеть ими не так просто.

Представьте быструю машину, узкий извилистый каньон, вы удирае-

Разработчик	
GRIN	www.grin.se
Издатель	
Pan Vision	www.panvision.com
Издатели в России	
"1С"	http://games.1c.ru
Snowball	www.snowball.ru

Системные требования

Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 500 (рек. Pentium III 900), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-ускоритель с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт и поддержка T&L), 4x CD-ROM, DirectX 8.1, 1,2 Гбайт на жестком диске.



Подъем 60 градусов! Не проблема, Феннек, жми на "нитро"! Передние колеса на мгновение оторвутся от земли, и мы исправно катим вверх.



В пекле. Хорошо видно, что правое заднее колесо Барсука процентов на 30% погрузилось в корпус вражеской машины, но движок эти коллизии игнорирует.



Порой неприятели нападают довольно многочисленными группами. Но Рудольф говорит: "If you're not in the metal, you ain't my friend".



Все замысловатые цели миссий вроде "заставить конвой сменить маршрут", к счастью, сводятся к тому, чтобы по-стрелять туда, куда укажет верный шотландский товарищ. Объект взорвется или рухнет — дело сделано.

Не смотрите на их большие пушки! Это всего лишь гонка, и оружие не действует. Конечно, бандиты не были бы бандитами, если б соревнование не окончилось бойней.



Ночь, прерии, фонарь, машина... Так начинаются наши приключения. Кстати, избегайте выезжать на освещенные участки, Рудольф плохого не посоветует.

Мнения об игре

Ала "Soultrape" Шибан с сайта **Gamer's Hell (www.gamershell.com)** не скупится на эмоциональные оценки: "Один из самых классных элементов игры – это то, КАК вы убиваете своих противников. В Bandits имеется огромное количество оружия, которое вы можете устанавливать на свой тарантас в различных комбинациях. Увлекает даже сам процесс подбора пушек и боеприпасов под конкретную задачу. А уж то, что некоторые особо мощные орудия обладают отдачей, – это вообще отвал башки!"

"Это лучший шутер из тех, что выходили в последнее время, – вторит ей (ему?) Грегори Уайлд-Смит, корреспондент **Gate Central (www.gatecentral.net)**. – При этом игра позволяет применять множество тактических хитростей. Ключ к победе можно найти, используя особенности ландшафта и рукотворные постройки в качестве укрытия, можно прятаться среди скал и даже в их тени. Вы можете заманить противника на обледенелую площадку и наделать дырок в его обшивке, пока он беспомощно буксует. Тактических вариантов масса, но, не будем лукавить, душа игры – это action."

те от четырех-пяти головорезов, мечущих вам вослед десятки ракет и сотни пуль. Смотрите и стреляете вы, естественно, назад, не забывая подгонять раненого коня нитро-бустером. А на дорогу кто будет пялиться? Феннек?.. Короче, когда вы наткнетесь на непреодолимый подъем — это вопрос времени. Нужно съезжать назад, разворачиваться. Точнее, об этом вы будете думать, а Badger тем временем уже разворотило неслабым взрывом. Колеса, обломки внутренностей и арсенал разбросало в радиусе двадцати семи метров пятнадцати сантиметров. И лишь Рудольф уже непонятно откуда гаркнет напоследок: "CRAP!"...

Когда Феннек и Рудольф — в обоих смыслах ваша левая и правая рука — наконец перестают своевольничать и переходят в полное подчинение спинного м., игровой процесс почти уподобляется Quake-стандартам. То есть издалека врагов приятно поливать огнем из автоматического оружия или "снимать" из снайперской винтовки; на просторной площадке, густо населенной неприятельскими машинами, эффективно работает ракетница; а по подошедшему вплотную противнику хорошо зарядить из шотгана.

Сугубо автомобильные особенности сражений очень незначительны: да, при резких разворотах нужно пользоваться ручником, да, при отдельных безрассудных маневрах машину может "заболтать"... и это почти все. Chicken race — основа автомобильных дуэлей всех времен и — здесь не самый эффективный тактический ход. Мало того что столкновения не наносят никаких повреждений ни вам, ни противнику, для того чтобы перевернуть неприятельский драндулет и тем самым обездвижить супостата секунды на три, нужно, хорошо разогнавшись и точно прицелившись, долбануть вражину строго в центр корпуса, поскольку колеса и другие выступающие части моторизованных пехотинцев вообще не цепляются друг за друга.

Понятно, что все это сделано специально. Цель у физических аномалий одна — сохранить динамику и накал сражений, который не остывает еще и потому, что архитектура уровней (если это можно так назвать) продумана очень хорошо. Это может прозвучать особенно неожиданно, если обратить внимание на то, что эстетическое совершенство явно не входило в top-10 приоритетов господ из GRIN. Многие четырех- и более колесные агрегаты явно конструировались сварщиком-маньяком из холодильников "Орск" и "Урал" в пропорции 1:3, а украшения отдельных частей пустыни отмерены по строгой норме: кактус (2 шт.) и колючка (1 шт.) на квадратный километр. Грустно, кстати, что эти элементы дизайна уровней не интерактивны. Как же порой хочется вывести Барсука на прогулку и покосить передним бампером кактусы... Так вот, к архитектуре: когда у разработчиков дело дошло до расстановки холмов и пригорков, планирования "полян" и "коридоров" между ними, перевалов, которые можно штурмовать только с "нитро", и обрывов, падение с которых способно добить искалеченный в бою автомобиль, — кто-то явно поработал головой. Ход боя достаточно непредсказуем, эпицентр схватки порою может свободно перемещаться в очень широком радиусе, и все равно почти всегда у нас есть право выбора: быть в самой гуще драки или постреливать издалека, незаметно подойти сзади, используя рельеф как прикрытие, или (что ж, бывает и такое) не разбирая дороги броситься наутек в надежде, что поблизости валяется спасительная аптечка.

По пустыне несется, поднимая за собой клубы пыли, Циклон, наш новый боевой конь, пришедший на смену рабочей лошадке Барсуку. Мощная балка вместо бампера — что еще нужно, чтобы дать негодяям из Анклава хорошего пинка?



ПАРАТРУПЕРРР!

Постепенно, миссия за миссией приходит осознание. Игра не про машины. Забудьте вы о них! Игра про пулеметы, ракетницы, мины, взрывы, разъяренные крики, пыль из-под колес и дымящиеся выхлопные трубы. If I was a Star I'd Rock the Planet (так называется главный хит на радио Flaming Pumpkins, грамматика оригинала сохранена).

Перед нами очень честный симулятор действительности в том виде, как она воспринимается недоделанными байкерами и сочувствующими им нерадивыми студентами и банковскими клерками на отдыхе. То есть из внешних проявлений, возможно, только музыка так уж однозначно отдает залихватским угаром, но поиграйте полчасика — и вот уже появляются мысли пойти в ларек, взять пластиковый баллон и "фишки к", потом, быть может, захочется плясать и горланить песни "Дискотеки А". И руки тянутся к телефону, а в голове шипит и искрится словолозунг "тусовацца!"...

А если серьезно, в Bandits сконцентрированы несколько десятков часов yadrenogo драйва, рекомендованного в первую очередь тем, кто себя только считает взрослым, а на самом деле еще не, либо (клинический случай) уже вроде бы вырос, но признать этот факт отказывается.

Вы обречены, с инстинктами бороться бесполезно.

А я и не пытался, я сразу понял: это мое.

NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN H.A.R.M.'S WAY
http://nolf2.sierra.com

FPS-конфетка



РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	4,5
Сюжет	5
Музыка	4
Звук	5
Управление	4,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,9

Шутер недетского обаяния. Такому простительны огрехи с клиппингом, дурацкие сценарные дыры и прочие дизайнерские айсберги, сгубившие не одну армаду. А всего-то надо: сделать протагонистом ПРАВИЛЬНУЮ девушку. И каждый джентльмен-рецензент (критики джентльменами не бывают) с удовольствием выкатит высший балл.

Если бы Кейт Арчер (Cate Archer) когда-нибудь состарилась и стала бабушкой, она с удовольствием снялась бы в фильме "Не грози южному централу..." в роли брутальной черной ведьмы. Намазанная ваксой в лучших традициях жанра "Blaxploitation", она восседала бы на крылечке своего дома, обсасывая вотакенную беломорину и указивно помахивая хромированным кольтом. А дефилирующие по гетто черные раздолбаи почитали бы ее уважительным "Здравствуйте, бабушка!", получая в ответ рассеянное: "Ну привет, ниггеры".

ЭТО КРУТО, ДЕТКА!



Александр ВЕРШИНИН

Алас, пенсия — дело невообразимого будущего. После проекта "Омега" суперагент супербританской суперразведки Кейт Арчер наверняка расквитается с прочими буквами греческого алфавита, а когда их запас иссякнет, перейдет на иероглифы, коих заведомо много. Остается лишь уповать на бесконечную изобретательность верховного подонка: ибо кто еще порадует вы-мы-ты-нас, истомившихся по мировой угрозе и блестящим прожектам завоевания планеты в двадцать четыре часа? Разве что пара печально известных белых лабораторных мышей, ныне прозябающих в отставке.

СИНЕФИЛАМ

Игра No One Lives Forever 2: A Spy In H.A.R.M.'s Way (или просто NOLF2) вышла как раз на очередном пике актуальности шпионского жанра. На широких экранах ваших зрачков бушуют свежие Бонды, Остины Пауэрсы с душком, мерзкого вида, но талантливые мистеры Джейсоны Борны (Matt Damon is Jason Bourne) и их странные молочные братья, щекастые Джеки Райаны (Ben Affleck is Jack Ryan). Так вот, окажись NOLF2 полнометражной киноэпопеей с бюджетом в годовой доход таежного государства Гондурас, вышеперечисленные киногерои отправились бы побираться по свету, затопляя окрестности горестным воем и обильными слезоотделениями. С бешеным бондовским экшеном, абсурдистски идиотскими диалогами Пауэрса и целыми кусками выуженного из "The Sum of All Fears" сюжета NOLF2 слизнула бы сливки интернациональных кассовых сборов.

Скромная промашка вышла лишь с "Bourne Identity". К несчастью для безупречной в остальном игры, из детища Роберта Ладлама (Robert Ludlum, автор серии триллеров о Борне) позаимствовали лишь прискорбное отсутствие самоидентификации главного героя. Образ очаровательной Кейт из заставочных роликов категорически диссонирует с предприимчивым протагонистом, дефакто героем NOLF-геймплея, загадочной и бестелесной Правой Рукой. Коварный и безжалостный убийца, Правая Рука обычно работает соло, но у нее есть и подружки: две Ноги и Левая Рука. Помощники объявляются лишь в исключительных случаях и могут считаться второстепенными персонажами, наподобие расходных эль мариачи в Desperado Роберта Родригеса (Robert Rodriguez).

Kate Archer is a Spy in H.A.R.M.'s Way. Эстетически верный подстрочник названия обретает коварный двойной смысл при попытке Кейт взглянуть на собственное тело. Его нет! Украли? Потеряли? Так и было. Плюс геймплейная Кейт совсем не умеет говорить, что наводит на грустные мысли об отсутствии органов вербализации. И если вспомогательная Левая Рука то и дело мелькает в кадре, то для подтверждения существования собственных Ног (до поры невидимых) приходится изощряться. Бросьте на землю спелый банан. Наступите на него. Вуаля! На несколько секунд перед вашим потрясенным взором промелькнет очаровательное доказательство эволюции млекопитающих: ноги! Если повезет, облаченные в красно-оранжевые обтягивающие штаны. Шарманъ.

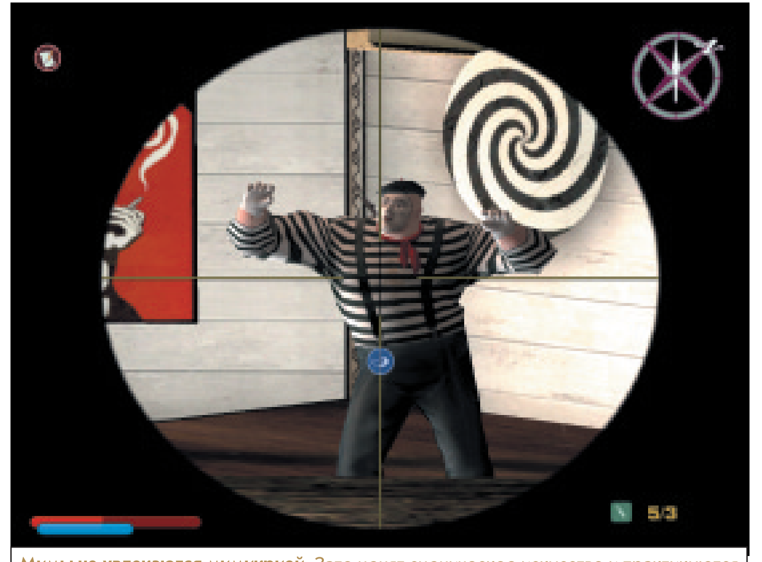
Цель подобной негодующей интермедии — продемонстрировать образную пропасть между минималистскими, но милыми роликами NOLF2 и амнезийным геймплеем, где на высоте все актеры, кроме Кейт Арчер. О ней просто нечего сказать — помимо констатации умелого обращения с огнестрельным и прочим отнюдь не дамским оружием. А ведь ее списанная с Одри Хепберн (Audrey Hepburn) личина могла быть взорвана репликами не менее блестящими, чем у героев грядущего повествования.

БРИТАНСКАЯ ИМПЕРИЯ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Досталось всем. Легко, изящно, с красивым умным юмором сценаристы NOLF2 последовательно выводят узнаваемые и незлобивые шаржи на ан-

Разработчик	
Monolith Productions	www.lith.com
Издатель	
Sierra	www.sierra.com

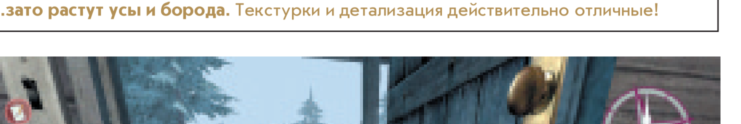
Системные требования
Windows 98/ME/2K/XP, Pentium II 500 (рек. Pentium III 1000), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 32 Мбайт ОЗУ, 8x CD-ROM (рек. 32x), DirectX 8.1+, 1,4 Гбайт на жестком диске.



Мимы не увлекаются мимикрией. Зато ценят сценическое искусство и практикуются в нем все свободное от дежурства время.

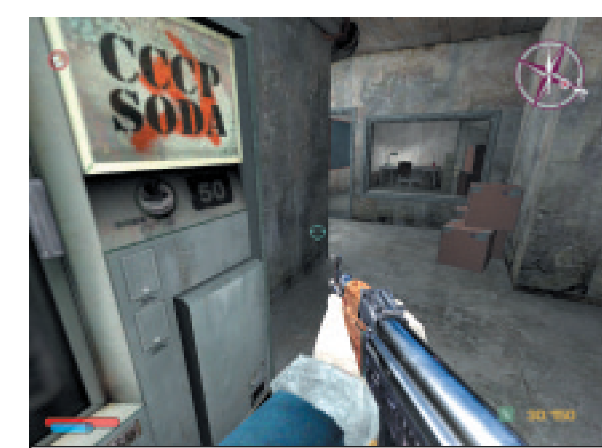


...зато растут усы и борода. Текстурки и детализация действительно отличные!



В Сибири живется несладко. Вошел в избу — и попал в медвежий капкан!

Что будет... ЧТО БУДЕТ!!



Здесь свободно. Очередь стоит у автомата с надписью "СССР ВИСКИ".



Давняя вражда англичан и французов побуждает обе стороны к нестандартному поведению.



гличан, американцев, шотландцев, русских, японцев, индусов и, разумеется, французов. Действительно: как британцы, сюжетные хозяева игры, могут обойтись без смачного пинка по утонченным французским ягодицам?!

Изобретатели шампанского, бургундского, анжуйского и прочих провинций занимают непререкаемое первое место в хит-параде .EXE. Да и кто способен перещеголять нацию шварценеггероподобных мимов в гриме и костюмах потешных морячков? Особенно если они используют высокое искусство мимики и жеста в докладах шефу (последний долго пыжится, гадает, затем срывается на ор и приказывает озвучить донесение), гортанно ревут "Vive Le France!" и перед смертью уморительно поют "Марсельезу"!

Вплотную к лидеру редакционных симпатий следуют индусы. Они — невозможно трогательные. К тому же на белом свете нет ничего более комичного, чем индусский английский. "Вэрэ дыд ю го? — выдыхает запыхавшийся от преследования индийский полицейский. — Ю бэта кам аут ор ю выл би вэри сори!" Не верите, посмотрите отличное кино с адекватным переводом "Восток есть Восток". Дыс ыс фор йо гуд.

"Русскиан Республиц Боард оф Дефенс", орфография оригинальная, выступает без обычных люлей-гулей. Сибирские солдатики скорее жалкие, и убивать их приходится троекратно скрепя сердце:

— I miss borscht.
— I miss pirOgi.
— I miss bread.
— But we have bread!
— You can kill a cow with it, it's so tough.
— It's a great idea. I'll be on patrol tomorrow and will kill a rabbit. I hunt, you cook.

Стебалово не ограничивается рамками бесподобного озвучания, которое обязательно будет загублено в сложном процессе обрусения NOLF2, называемом "локализацией". Помимо дежурных национальных воплей к вашему удовольствию заготовлены стопроцентные остинпауэрсовские диалоги о гневе японских мам-ниндзя, любви русских женщин к американскому дениму и катастрофическом неумении злобно смеяться (У-ХАХАХАХА! Прямое попадание от Остина! Да, детка!). "Ты был прав насчет нее", — признается один индусский злодей другому. "Жена?" — "Нет, теща. Она — сущий дьявол. Я прихожу домой усталый, после целого дня насилия, расстрелов и разбоя, а она бросается на меня с обвинениями в лени!" На что визави сочувственно наставляет пострадавшего: "Ты вкалываешь в самой мрачной организации мира. Перед нами дрожат целые нации! Ты должен вернуться в семью и показать сварливой старухе, кто в доме НАСТОЯЩЕЕ ЗЛО!"

("You're not quite evil enough. You're semi-evil. You're quasi-evil. You're the margarine of evil. You're the Diet Coke of evil, just one colorie, not evil enough". С приветом от Доктора Зло.)

Налицо самые разухабистые монстры мира FPS. Приятные и находчивые на анимацию, легко убиваемые декапитацией, пришпиливаемые к стене арбалетным болтом, усыпляемые гранатой монстры-комиксы. Не будь блестящего озвучания, они остались бы просто расходным материалом. А так, вкупе с отшельнической молчаливостью Кейт, — звезды.

ДИЕТИЧЕСКАЯ КОЛА ЗЛА

Параллельно идет переписка. Любопытная Кейт роется в письменных столах и ящиках с документами, выворачивает карманы уговоренных злодеев и тщательно складирует абсолютно бесполезные писульки. Вот французский морячок Жорж признается в любви своему соратнику Фреду. Как очаровательно, мальчики! Сибиряки заказывают партию моркови, прописывают рядовым по три пачки сигарет в день (меньше или больше нормы — расстрел) и пытаются предотвратить бутлегерское проникновение фемин на территорию военной базы. Сообразительный рядовой Кравчук был расстрелян за добавление изрядной дозы сахарного песка в бак электрогенератора, питающего высоковольтную электрическую ограду класса "Crazy Ivan". Индийские повстанцы никак не могут определиться с названием грядущей операции: то ли "Шакти", то ли "Вишвакарман", а может, и "Вадавамукха". Мол, простой народ не принимает их патриотические подвиги в силу неспособности выговорить название содеянного. И так далее, все в том же духе, тому подобное, прочее и другое. Пласты откровенного дурачества умело разложены по уровням. У каждой карты свое фирменное светлое идиотство, читать которое предельно уморительно и совершенно необязательно.

Но полезно — вот где парадоксы порылись! Дизайнеры NOLF2 проявили покамест самую недюжинную смекалку, что им, конечно, аукнется соответствующим рейтингом. Как мотивировать игрока обыскивать столы и ящики, читать чудовищную чушь, на которую он неизбежно подсядет, станет получать удовольствие и вообще порадуется игре в полный рост? Ответ: обыски подкрепляются небольшими премиями очков опыта. Вижу, РПГ-фрики конвульсивно дергаются и начинают проявлять сонный интерес к NOLF2. Не без повода, коллеги! Наша модная Кейт, очевидно, попала под влияние движения в пользу расширения сознания, самосовершенствования организма и постижения просветления. Так или иначе, но от каждой прочитанной глупости, не говоря уж о выполненном задании, она получает бодрящий заряд XP, который вольна тут же потратить. Но не на шляпки, нет, девочки! На мускулы и реакцию, на точность стрельбы и бесшумность ходьбы. Вот что ценят реальные английские девчонки. Ну и мы, за компанию.

ОНА СРАЖАЛАСЬ ЗА РОДИНУ

Очередной LithTech ("Юпитер") удалось чудесненько подлатать. Он уверенно держит шейдеры, делая воде красиво, округл даже на минимальных разрешениях. К монолитному дитяте пришили очень даже симпатичную физику, козырными тузами которой задекларированы самые разнообразные ипостаси нарушения координации движения. Падения с лестниц, качение тел вниз по склону, отлет назад при сильном ударе и поскальзывания. Движения естественны. Разумеется, если не вспоминать о синдроме "стадного ежика". Was ist das? О, вам понравится. Подстрелите группу двуногих на пологом склоне и наслаждайтесь их массовым клублением к подножью. Зрелище сюрреалистичное, чудаковатое, и тем замечательно вписывается в общую безбашенную атмосферу NOLF2. Можно делать ставки и практиковать тотализатор: который из ежиков достигнет дна первым? Прости, Катя, ты опять должна мне банкноты...

Ощущение невыносимой легкости NOLF-бытия вообще служит наилучшей рекомендацией из всех возможных. Если помните, такова была атмосфера изначальных "Бондов": непринужденный изящный фарс, шпионская дольче вита. A Spy In H.A.R.M.'s Way неукоснительно следует бондовской ноте, броские шестидесятые только подливают пестрого счастья в уже бурлящий жизнелюбием котел. В качестве подарка нашим японским друзьям (на их компакты всегда укладывают бонус-треки) — тщательно разработанный и представленный широкой публике план завоевания СССР одним десантным полком. Пять баллов, мальчики и девочки! Ну, почти пять. Vive le FCUK!

LARGO WINCH: EMPIRE UNDER THREAT

www.akella.com/pub-largo-ru.shtml

Квест



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,8
Сюжет	4,5
Музыка	4,7
Звук	4,3
Управление	4,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,7

Достойный наследник дела In Cold Blood. Лучший шпионский квест, когда-либо выходивший на ПК. Стрельба, драки, погони и... бюсты, каких вы еще не видывали под луной.

Мировая премьера Broken Sword 3 состоялась на год раньше положенного! В самом ближайшем времени он будет локализован компанией "Акелла"!! На прилавках повсюду — для вас и вашего ПК!!! Именно такие мысли кружат после неосторожного взгляда на трехмерный суперквест Largo Winch, буквально только что (несколько минут назад) (теле)портированный к нам с консоли PlayStation 2.

ВИНЧ И ЕГО ЖЕНЩИНЫ



Маша АРИМАНОВА

Здесь есть все, о чем так шумно мечтал мон ами Тони Уорринер (Tony Warriner). И призовой движок, что без труда генерирует бесподобную картинку в трех измерениях и с последними спецэффектами, каковая на скриншотах почему-то преображается в плоскую страничку комиксов с очень красиво нарисованными снежинками и дымком. И умная камера. И прямое управление персонажем, легкое и ненавязчивое, как при охоте на ключ от почтового ящика, так и при переползании с балкона на балкон по узенькому карнизу. И свирепые драки, и стрельба с участием минимум трех единиц огнестрельного оружия на душу населения, оставляемых позади посредством одного-двух нежных касаний геймпада... При всем этом Largo Winch (разработанный нашей любимой (иногда) Ubi Soft в альянсе с франко-канадским издательством Dupuis Publishing по мотивам малопопулярных даже в Европе телешоу и серии графических новелл) — твердый квест, каких и на ПК сегодня днем с огнем не сыскать.

Да уж, твердый — не раскусишь. Главная прелесть Largo Winch (далее LW) в том и состоит, что он элегантно демонстрирует нам чисто квестовый выход из ситуации "осложненного мексиканского противостояния" в набитой русской мафией комнате на втором этаже набитого русской мафией клуба "Гагаринское счастье", равно как и крайне высокоинтеллектуальные способы уклонения от бейсбольной биты (Мексика), стального лома (Нью-Йорк), двуручной кувалды (город Вороград) и даже, кажется, фордовской полуоси (уж не помню, где). Это наряду с традиционными для шпионской адвенчуры компьютерным взломом и ожесточенным массакром в покер (обожаю эту игру!).

И вообще... Благородные, очень правильные головоломки и мини-игры, походовые бои с использованием различных стилей кунфу, безумный калейдоскоп выдуманных стран и городов, впечатляющая продолжительность сюжета и наличие в нем политической интриги и большего числа неожиданных вывертов, чем в собранных под одной твердой обложкой графических сочинениях Алана Мура... Ничего не скажешь, LW, а вовсе даже не Prisoner of War или Metal Gear Solid, — портированная игра столетия.

ВИРТУАЛЬНЫЙ СВЕТ

В свои двадцать шесть югославский сирота Ларго — секретный агент и мультимиллионер, заправляющий транснациональным консорциумом и не исчезающий с обложек журнала "Капиталистические акулы". Он словно бы родился в смокинге. У него скользящая энергичная походка и тихий уверенный голос. Расправляясь с парой ядовитых змей или отрядом громил в городском парке, он не выпускает из рук хрустальный бокал и бутылку шампанского "Блан де Блан Брют". Это своеобразный гибрид Джеймса Бонда и Брюса Уэйна, который в свободное от остановки таймеров бомб и сердец секретарш время походя принимает решения по многомиллиардным сделкам, заключает выгодные контракты и устраивает благотворительные балы.

И, конечно, просто поразительно, что Ларго окружают женщины. В LW очень много женщин. Хорошо укомплектованные особы как в головокружительных, рискованных, точно прыжок на скейт-доске через Атлантический океан, нарядах, так и вовсе без оных, буквально толпятся на каждом квадратном сантиметре квеста из жизни шпионов-миллионеров (баснословного особняка, шикарной квартиры, роскошного офиса, фешенебельного ночного клуба), шокируя, нервируя, эпатируя, стирая в порошок и загоняя под стол скромного квестера. Если бы последний подо-

Разработчик
Ubi Soft — www.ubisoft.com

Издатель в России
"Акелла" — www.akella.ru

Системные требования
Windows 95/98/ME/2K/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 800), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт) и поддержкой T&L, 4x CD-ROM, 625 Мбайт на жестком диске.



Классическая стойка Джеймса Бонда. Или, если угодно, Остина Пауэрса...

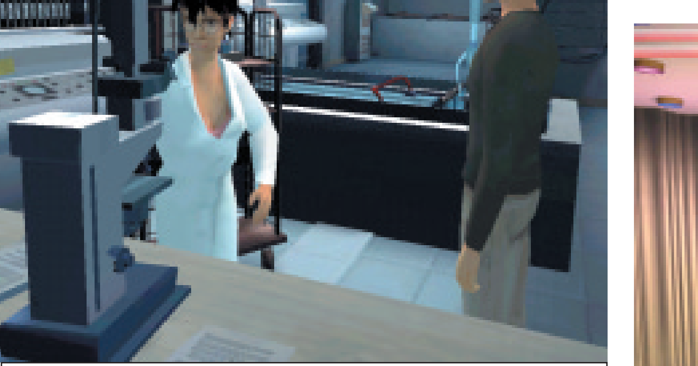
Да, да. Тут все время так. Выискивать двусмысленные картинки в LW совершенно незачем. Аристократия, что поделаешь.



Вставные ролики (гордо именуемые hi-res animations), как видим, не отличаются особым качеством. Жалко.



Ларго Винч, мультимиллионер-любитель. Присмотритесь повнимательнее к цветочкам и натюрморту на кухонной стойке. Фантастика.



Да. С такой фигурой даме место только в науке. А вовсе не в...



...стрипклубе. Как сказал другой секретный агент, "чего не сделаешь на благо родной страны...

Мнение об игре

"Largo Winch – неожиданно интересная адвенчура, предлагающая новый взгляд на классические квестовые темы. Конечно, в сценарии хватает дыр, которые можно списать на комиксовые корни LW, но в общем и целом я уже давно не получал от игры такого заряда положительных эмоций. Кинематографичный сюжет, головоломки, которые на наших глазах завораживающе прогрессируют от первобытных к сложным и комплексным... Наконец, кое-какие замечательные боевые элементы: знаете, таких и в экшене-то не найдешь!" – безоблачно воркует Горди Эйплин (Gordon Aplin), сайт **Qundary Land** (**www.quandaryland.com**).

зревал, что здесь такое дело, то лучше бы, наверное, пошел в кино...

Секретарша Ларго Винча. Его связная. Его специалистка по безопасности. Журналистка. Девушка за стойкой бара. Стриптизерша. Подающая большие надежды аспирантка секретной лаборатории. Девица за конторкой, мечущая в бедного Ларго огненные взгляды. Самая главная злодейка... Груди. Филейные части. Высокие прически. Широко распахнутые глазищи. Шампанское ведрами. Торжество двухметровых, сферически устроенных млекопитающих... Настоящих персонажей мужеского пола в Largo Winch всего два: сам Ларго и его лучший друг, главная функция которого заключается в произнесении глубокомысленнейших максим в адрес каждой угодившей в поле его зрения... э-э-э... дамы и непрерывных рассуждениях на ту же самую тему в те редчайшие моменты, когда в кадре даже с увеличительным стеклом не найти хотя бы самой завалящей рыже-шатенистой брюнетоблондинки.

Теперь мы твердо знаем, как выглядел бы консольный ремейк "Ларри Лаффера". Сами понимаете, зарубить в рейтингах состоящую лишь из дорогостоящей декорации и приятных мужскому глазу окружностей картинку — себе дороже. Но! Детали, эксперименты с тенями и бликами играют в LW не меньшую роль, чем в Max Payne или целиком рисованном от руки квесте Runaway. Каждая вторая локация — образчик ошеломляюще смелого дизайна. И до чего хитро встроены в них камеры! Грамотная установка аппаратов, развороты в духе Брайана Де Пальмы, отслеживание бегущего героя, когда весь огромный, единым планом показанный в разрезе дом рассыпается на три слоя глубины (галерея, бар, альковы), но рисунок при этом ВСЕ РАВНО кажется плоским! Наверное, дело тут в чистейших текстурах и ярких комикс-цветах.



УМРИ КОГДА-НИБУДЬ ЕЩЕ

Пошаговые сражения LW (чаще всего ими завершается очередная главка) — зрелище гомеровское. В ход идут боевые искусства и подручные средства; участники то поражают друг друга лакированными ботинками в височные области, то переходят на стиль английского бокса; иногда веселье идет стенка на стенку, и в обиход вводится не совсем честный, но зато такой эффективный прием: подручный Ларго крепко держит самого крупного отрицательного персонажа, покуда сам мультимиллионер-супершпион от души охаживает последнего всеми четырьмя конечностями. Пусть список членовредительских деяний и не очень длинный, да только посмотреть на вышибающих друг из друга пыль мастеров всегда приятно. А когда руки непроизвольно тянутся к пистолетам, наступает время совсем неожиданных решений. Вылить водку на деньги. Поднести зажигалку к водке. Толкнуть машину. Сообразить коктейль Молотова...

Даже элементарный процесс комбинирования предметов в инвентории под пером авторов Largo Winch предстает эпическим шоу, похожим на стыковку дорогостоящих орбитальных громадин. У Ларго хватает дел. Он сражается, представляется полковником КГБ, перелезает из квартиры в квартиру по вервию из простыней, взламывает компьютер ФБР и ухаживает за оппозиционным полом, сочетая таким образом в одном флаконе идеалы шпионского, "обыкновенного" и... э-э-э... романтического квеста ("Друуну" ведь тоже делали по комиксу?!). И все без исключения у него получается здорово. Это такой полнокровный, искрометный квест со стробоскопической сменой стилей, климатических поясов, полногрудых героинь и небритых мордоворотов, красивый, как снимок в каталоге, и ровный, как двадцать пятый фильм бондианы.

Западные обозреватели повизгивают от восторга — и правильно делают. Повторю: Largo Winch — все то, к чему стремился In Cold Blood, и то, чем когда-нибудь, быть может, станет Broken Sword 3: The Sleeping Dragon (только вы еще попробуйте дождаться этого железного квеста в овечьей шкуре). Пускай игра не гнушается прямых подсказок через переносной компьютер, жить не может без забавных треугольничков, квадратиков, кружочков, крестиков в меню, просит выбрать режим пролистывания диалогов (автоматический или "ручной", в котором все темы подряд приходится бессмысленно перебирать пальчиком) и вздыхает по карточке памяти, — если неведомая мне консоль справляется с такой картинкой (аквариум с рыбками, длинные тени через конференц-зал), то пусть через нее хоть все будущие квесты пропускают. Что, впрочем, и ожидается.

P.S. Между прочим, сайт "Акеллы" уверяет, что релиз русской версии "Ларго Винча" постараются приурочить к запуску одноименного сериала по отечественному ТВ. Поглядим?



НЕДЕТСКИЕ ГОНКИ
«Реализовано все просто умопомрачительно»
DTF.RU
«Графика и технологии, примененные в игре, весьма и весьма «взрослые»
Страна Игр
«У игры отличные шансы завоевать популярность не только в России, но и за рубежом»
Навигатор игрового мира
Новая потрясающая игра от Creat Studio — супер-команды, принимавшей участие в разработке блокбастеров Heretic II, Revenant, Battlezone, Civilization: Call to Power, Star Track: Armada II, Quake II MP, X-Men, и десятка других!
НОВОЕ КАЧЕСТВО РОССИЙСКИХ ИГР!
1С
ФИРМА «1С»
creat studio



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

www.hitman2.com

Симулятор наемного убийцы

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4,4
Сюжет	3
Музыка	4,8
Звук	4
Управление	4,5

4,8

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Злая интрига, оборачивающаяся самым ярким игровым опытом последнего времени. Не прощает легкомысленного подхода. Серьезным людям раскаляет нервы добела и закручивает спираль реальности вокруг спускового крючка.

Обрывочные, но острые как бритва воспоминания не давали покоя. В зыбком полусне я в который раз проваливался сквозь вентиляционную шахту, слышал щелчок смирительных ремней. В окуляре прицела сменяли друг друга города и люди. Окружающая растворялась в тумане, и взору открывалось белоснежное бескрайнее Ничто.

ДОСТУЧАТЬСЯ ДО НЕБЕС



Михаил БЕСКАКОТОВ

Сквозь дымку виднелся темный силуэт человека из ниоткуда, склонившегося над бездыханным телом Создателя — злого гения, поверженного, не осознавшего весь ужас им содеянного и заплатившего за свою жестокую слепоту достойную цену. Воздух нашептывал что-то о втором пришествии. Робкие, нелепые возгласы, утверждающие, что Сорок Седьмой повзрослел, недостойны даже усмешки. Подобные оценки здесь неуместны, господа двоечники. Два года назад кудесники из IO Interactive подарили миру нечто большее, чем симулятор наемного убийцы и умный шутер от третьего лица. В сравнении с первой серией Hitman кинолента 6th Day, например, со своими попытками поднять вопрос клонирования homo sapiens, — цельнодеревянный дундук родом из пластилиновых мультфильмов. Призрак со штрих-кодом на затылке, вершащий в стенах подпольной лаборатории свой хладнокровный суд, срывающийся с катушек спецназ, кровь по кафельным стенам — та сцена стоит половины голливудских фильмов с огнестрельным оружием в главной роли...

Подняв планку столь высоко и очаровав всю разумную часть играющего населения, датские разработчики не имели морального права на провал сиквела. Зачеркивая числа на календаре, страждущий люд хотел надеяться на лучшее. Умирая от нетерпения, он отрешенно пялился на раннюю бета-версию. Крепла настороженность, шли недобрые слухи... "Вы видели эти "следы от пуль", что повисают в воздухе двухметровой колбасой?! Так Лысому и до геймпада недалеко... преставится наш красный галстук..." — говаривал иной и пускался хаять консоли за то, что они и тут произнесли свое веское.

ЧТО ЖЕ СЛУЧИЛОСЬ?

Случилось страшное. Прочь витиеватые объяснения. Все плохо. Черная магия исчезла начисто. Улетела в космос и забыла вернуться. Вот вам небольшая зарисовка.

Утлая моторка доставляет Сорок Седьмого в Санкт-Петербург. Отрешенный город встречает гостя дрянной погодой, картонными зданиями, редкими прохожими, естественно, в ушанках. Сверившись с картой, можно обнаружить, что поле боя имеет немалые, вообще говоря, размеры, однако станция метро, дома, изгороди, автомобили — все похоже на копеечные декорации, наспех собранные чернорабочими сельского клуба. Пройдя метров пятьдесят, наш убивец находит в прибрежной помойке заранее доставленное вооружение: снайперскую винтовку Драгунова и простенький пистолет с глушителем. Подправив здоровье сонного часового предупредительным выстрелом в затылок, безмолвный киллер занимает позицию у входа в парк, где должна проходить встреча двух подлежащих ликвидации персон.

Выстрел гремит в момент, когда клиенты по-дружески сжимают друг друга в объятиях. Одна пуля — два трупа.

Те же полсотни метров до моторки.

На все про все ушло две минуты.

Занавес.

Неподалеку была радиовышка и собор, но зачем идти дремучим лесом из бодигардов только ради того, чтобы использовать, кхм, альтернативный вариант решения проблемы? Доделывать работу дизайнеров, так непростительно обходящихся со своими обязанностями, избегать очевидных решений в угоду сомнительной, простите, вариативности геймплея? Нет, увольте.

События, о которых выше, — это третья по счету миссия. Именно она уверяет вас в отчаянной беде, приключившейся с игрой. Как можно было загубить изначально выиг-

Разработчики	
IO Interactive	www.ioi.dk
Издатель	
Eidos Interactive	www.eidosinteractive.com

Системные требования

Windows 98/ME/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium III 1000+), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), Direct3D-видеокарта с 16+ Мбайт ОЗУ, 16x CD-ROM, DirectX 8.1, 800 Мбайт на жестком диске.



Старая знакомая нетяжелого поведения снова пустилась во все тяжкие. Променяла старину Ли Хонга на нового, кхм, работодателя.



Экстремальная кулинария: местному суши недостает яду. А охранникам — бдительности.



Необъяснимая страсть к ядерным боеголовкам!

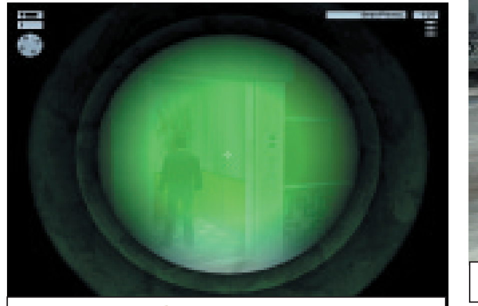


Здесь не брезгуют спиртным. За что и поплатились. Обратите внимание на нововведенный вид из глаз: полезная опция в тесных помещениях.

Самый, пожалуй, симпатичный был клиент. Дружил с электроникой, сидел себе программировал, кушал пиццу… Впрочем, работа превыше всего.



Промозглый Петербург. Сюда придется возвращаться не раз.



Вся прелесть прибора ночного видения заключается в том, что у Сорок Седьмого он есть, а у секьюрити — нет.

Мнения об игре

"На Hitman 2 не повесишь ярлык типичного сиквела. Помимо существенных улучшений со времен первой части мы получаем самостоятельную, феноменальную игру, обреченную на успех у тех игроков, кто предпочитает привнести немного мысли в резню на экране", – подводит итог Стив Баттс (Steve Butts), обозреватель сайта **IGN (www.ign.com)**. Итоговая оценка: "8,7/10".

"Должен отметить, что больше всего был впечатлен видом старого сицилийского монастыря, но, думаю, остальную часть игры вы также найдете приятной для глаз. Все благодаря великолепной работе с текстурами, которые заставляют выглядеть игровой мир сногсшибательно четко или... размыто и бесцветно – в зависимости от локации", – констатирует факт Урос Жожич (Uros "2Lions" Jojic), трудящийся на благо сайта **ActionTrip (www.actiontrip.com)**, и ставит игре 89/100 баллов.

Сайт **GameSpot (www.gamespot.com)** в лице Грега Касавина (Greg Kasavin) не скупится на похвалы, рейтинг в 8,6 балла (из 10) и справедливо отмечает, что: "Изменения в дизайне не дались IO Interactive ценой упрощения игропроцесса. Даже самые опытные игроки по достоинству оценят вызов, бросаемый максимальным уровнем сложности".

рышную идею и свести на нет опыт ее первой реализации — абсолютно непонятно. Куда делись непролазные городские кварталы, что стало с головоломными хитросплетениями крыш и коридоров, где каждый необдуманный шаг заканчивался встречей с неприятельской картечью, куда подевалась дрожь пальца на спусковом крючке? Зачем, спрашивается, вообще была придумана, высосана из пальца неуместная мотивация в виде похищенного друга-священника, которого предстоит спасать, убивая каждого второго русского генерала?

Именно мотивация, точнее — почти полное ее отсутствие, делала первого "Хитмена" великой игрой. Путешествуя по миру, наш чуждый сюжетной суете друг был олицетворением идеального самурая. Не имеющего перед собой никакой цели, видевшего впереди лишь путь. Попытавшись расставить слова на месте былого сада камней, авторы могли возвести паранойю наемного убийцы в степень куда более высокую, чем очередное сказание о приключениях ядерной боеголовки в южных широтах.

Как бы ни была великолепна скелетная анимация, как бы пугающе реально ни выглядел процесс смертоубийства, притянутые за уши оправдания происходящего разделили вас и психологически сложный мир наемника-профессионала.

Motivation kills, жестокая правда.

...Находясь в плену у пораженческих настроений, я рассеянно отправился на очередное задание.

SNEAK THIS OUT

То, что происходит дальше, с трудом поддается объяснению. Мир, состоящий из все тех же полигонов, текстур и серых, далеко негоголевских шинелей обретает краски, наполняется смыслом, дышит жизнью. Безнадежное оцепенение остается где-то рядом с Gribojedov canal, уступая место знакомому ощущению опасности.

Щелкает невидимый триггер, переключающий вас из режима сонного созерцания в режим действия. Нечто подобное испытываешь, когда окончательно расстаешься с соблазнительной перспективой научиться бодрствовать несколько суток кряду. Возвращается разумное восприятие вещей и людей, былая ясность рассудка и четкость действий.

Сюжетная линия отходит на самый задний план. Очистив разум от такой излишней шелухи, как вопросы долга перед разного рода попами, Сорок Седьмой едва заметной тенью крадется пропитанными сыростью подвальными помещениями. Он обнаруживает себя в свете тусклых лампочек лишь в тот момент, когда обреченный часовой уже не успеет выкрикнуть предсмертное ругательство. Удавка знает свое дело. Пока медленно умирающий от нехватки кислорода мозг посещают воспоминания детства и родной деревушки под Кирово-Чепецком, тень бесшумного убийцы нежно ложится на плечо следующей жертвы.

Маневрируя между камерами, оставляя за собой бездыханные тела послушников мирового зла, отключая электрогенераторы и системы наблюдения, наш безгласный самурай занимает позицию для финального выстрела. Путь для отступления подготовлен загодя. Заряд детонирует. Стена — в пыль. Пока недоумевающие солдатики сбегутся на шум, Сорок Седьмой будет как минимум в километре от места преступления. Ninja extraordinaire!

Иногда обстоятельства диктуют использование чего-нибудь громкого и крупнокалиберного, вроде старой доброй СВД или даже бронебойной M95, задающей тональность в сюжете с ликвидацией локального бен ладена. После предстоит решать задачку с тихим уходом в песчаную бурю, но, поверьте, нет в пустыне занятия достойнее, чем вести прицелом кортеж ООН, напрасно старающийся оградить приговоренного падишаха от неминуемой казни. (Лично я предпочел бы наиболее изящный вариант: отправить небритому хану срочную телеграмму с единственным вопросом: куда он девает свою бороду, ложась спать, — на или все же под одеяло? Несчастный скончался бы в муках сомнения тем же вечером. Впрочем, оставим подобные выходки мисс Арчер.)

Понимание основной идеи приходит само собой: никакого шума. В идеале вы должны обходиться капроновой удавкой. Напрашивающаяся струна от рояля Stainway не годится — ее с легкостью обнаружит любой металлодетектор. В крайнем случае можно позволить себе арбалет, укомплектованный снайперской оптикой. Вообще ориентируемся по ситуации. Анализируем вводные, исправно предоставляемые Агентством. Подходим к делу творчески.

ТУРБУЛЕНТНОСТЬ

В определенный момент нервы сжимаются под давлением в двадцать тысяч атмосфер. Настоящим профессионалам открывается второй секрет поведения: все делать быстро. Теперь события проносятся со скоростью перемотки видеопленки. Вы очнетесь, когда увидите финальные титры.

Нового, просветленного Сорок Седьмого хватит на всех. Совершенное владение ядами. Технотриллер в глубинах подземной автострады. Битва на катанах в зеленой пелене ночного видения. Компьютерный саботаж на верхних этажах небоскреба под проливным дождем и аккомпанемент симфонического оркестра. Мало не покажется: придет время, и Лысый Черт даст волю своему гневу, да так, что полопаются перепонки. Сицилийский монастырь утонет в крови, Господь Бог отведет глаза. Мир снова разверзнется белой пеленой. Перезаряжая пару серебристых Hardballers, темный силуэт исчезнет в тумане.

Молчаливый убийца оставит в прошлом свой невозделанный сад.

P.S. Интересная деталь: в тамошнем Питере бродят граждане с номером .EXE, выглядывающим из кармана пальто. На обложке, конечно же, Хитмен, тема номера — "Вот и все, что останется после него. 2000 год". Подкуп судей, не иначе!

НАСТОЯЩАЯ
НЕМЕЦКАЯ
МАРКА

DVD–ПЛЕЙЕР SCOTT 838









- Поддерживаемые форматы: DVD/SVCD/VCD2.0/MP3/CD/CD-R/CD-RW/CVD/DCVD/Mr.OKO/HDCD
- Разрешение по горизонтали: более 480 строк
- Звуковой поток: 96 КГц/24 бит
- Аналоговые аудиовыходы: стерео (2 канала)
- Меню: 32 языка, 8 диалоговых дорожек
- Воспроизведение дисков любого региона (Region Code Free)
- Формат изображения: 4:3 / 16:9
- Размеры (ширина x высота x глубина) 434 мм x 92 мм x 310 мм
- Вес: 4,8 кг
- Гарантия: 2 года

Приз предоставлен компанией Scott DVD GmbH
Московское представительство: 123557, Москва, Б.Тишинский пер., д.24,
тел.: (095) 253-8188, 253-1507, www.scott.ru, e-mail: info@scott.ru



THRUSTMASTER HOTAS™ COUGAR

THRUSTMASTER

Сенсационный комплект, повторяющий основные элементы управления знаменитого "Боевого Ястреба" F-16.
С Thrustmaster HOTAS™ Cougar вы почувствуете себя пилотом боевого истребителя! Оба модуля Cougar имеют прочнейший корпус с металлической основой, оснащены всеми клавишами и переключателями, которые могут понадобиться в полете и воздушном бою. Руководство пользователя "Пумы" занимает 200 машинописных страниц, а точность работы, надежность и уровень исполнения манипулятора таковы, что HOTAS™ Cougar одобрили даже в ВВС США. Теперь вы освоите даже такие приемы и возможности пилотирования, о которых прежде и не подозревали. И уже не растеряетесь, попав в кокпит настоящего истребителя…

НАШ ВЫБОР

Приз предоставлен сетью магазинов "Xi-Tech. Компьютерные новинки". Тел.: (095) 787-2272. Интернет: www.xitech.ru
Компания “Алион” — эксклюзивный дистрибьютор Thrustmaster в России и СНГ. Интернет: www.alion.ru





Game.EXE разыгрывает лотерею “Счастливый УЧУ”, в которой принимают участие ВСЕ владельцы данного выпуска журнала, заполнившие опубликованный на стр. 94 купон и отправившие его в адрес журнала!

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ — ПОБЕДИТЕЛИ

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ

TFT–МОНИТОР SONY SDM–S71

М.Б. Ковалев, г. Саратов





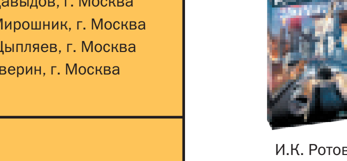
Монитор предоставлен московским представительством Sony
www.sony.ru, www.sony-cp.com





ИГРА "МАШИНА ВРЕМЕНИ" (JEWEL-БОКС)

К.А. Бодунков, г. Москва
В.С. Давыдов, г. Москва
Л.А. Мирошник, г. Москва
Ф.С. Цыпляев, г. Москва
А.Р. Аверин, г. Москва



ИГРА "ДЬЯВОЛ-ШОУ" (JEWEL-БОКС)

В.Ю. Красавин, г. Москва
В.А. Орлов, г. Москва
П.А. Тихомиров, г. Москва
В. Баранов, г. Москва
Е.Н. Тазов, г. Москва

ИГРА HOVER ACE (DVD-БОКС)



И.К. Ротов, г. Комсомольск-на-Амуре
Е.В. Земляков, г. Волгоград
С.С. Лудин, г. Нижний Новгород
М.В. Кузьмишин, г. Санкт-Петербург
И.В. Скориков, г. Тамбов

ИГРА "ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ" (DVD-БОКС)

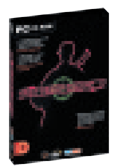


А.В. Ипатов, г. Северодвинск
Н.К. Акулиничева, г. Одинцово МО
Е.Е. Финогенов, г. Москва
В.Б. Ивин, г. Казань
Ю.Ф. Мохначев, г. Екатеринбург

ИГРА "ПРОМЫШЛЕННЫЙ ГИГАНТ II" (DVD-БОКС)

А.Н. Родин, г. Козельск
А.П. Елисеев, г. Новосибирск
Ю.Н. Баранов, г. Пермь
С.В. Курносов, г. Саратов
С.К. Токарев, г. Уфа

ИГРА "ПРОТИВОСТОЯНИЕ IV" (DVD-БОКС)



Р.В. Гребенников, г. Новочеркасск Ростовской области
Н.В. Рябушко, г. Нальчик
А.В. Степанов, г. Озерск Челябинской области
Н.А. Мартыненко, г. Подольск МО
А.А. Решетников, г. Тула

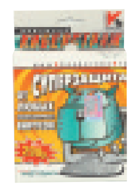
ПРИЗЫ ЛЮБЕЗНО ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЕЙ "РУССОБИТ-М"

АНТИВИРУС КАСПЕРСКОГО PERSONAL (БОКС)



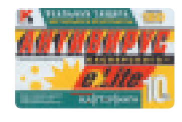
В.Р. Мадгазин, г. Зеленоград МО

АНТИВИРУС КАСПЕРСКОГО "ДОМАШНИЙ КИБЕРСТРАЖ" (JEWEL-БОКС)



Д.А. Носаев, г. Краснодар
Г.Н. Мокров, г. Ярославль
А.О. Солдатов, г. Старый Оскол Белгородской области
Р.Ф. Ишматов, г. Ульяновск

КАРТА АНТИВИРУС КАСПЕРСКОГО E-LITE НА 10 ЕД.



М.М. Гинатулин, г. Северск Томской области
А.Б. Татаренко, г. Москва
В.В. Черненьков, г. Серпухов МО
И.В. Рупасов, г. Владивосток
А.А. Лукашенко, г. Москва
А.В. Родин, г. Вологда
И.А. Шилов, г. Рязань
В.В. Фирсов, г. Москва
Л.В. Михайлов, г. Химки МО
Б.С. Гладковский, г. Москва

ПРИЗЫ ЛЮБЕЗНО ПРЕДОСТАВЛЕНЫ ЛАБОРАТОРИЕЙ КАСПЕРСКОГО (WWW.KASPERSKY.RU)

КНИГА "СОТОВЫЕ ТЕЛЕФОНЫ" Э. МУРТАЗИНА



Е.Н. Новиков, г. Череповец
О.Ю. Попов, г. Новосибирск

КНИГА "СЕКРЕТЫ СОЗДАНИЯ НЕДОРОГОГО WEB-САЙТА" А. МАРТИНЕС



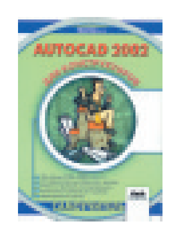
А.А. Гуляев, г. Йошкар-Ола

КНИГА "C# БЕЗ ЛИШНИХ СЛОВ" У. РОБИНСОНА



К.В. Чирков, г. Димитровград Ульяновской области

КНИГА "AUTOCAD 2002 ДЛЯ КОНСТРУКТОРОВ" А.С. УВАРОВА



А.В. Максимов, г. Углич

ПРИЗЫ ЛЮБЕЗНО ПРЕДОСТАВЛЕНЫ ИЗДАТЕЛЬСТВОМ "ДМК ПРЕСС" (WWW.DMKPRESS.RU)

СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ

КУПОН УЧАСТНИКА РОЗЫГРЫША

ФИО

Адрес

индекс

E-mail

Телефон

Заполнив этот купон и выслав его в наш адрес: 115419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, журнал Game.EXE, вы можете выиграть ГЛАВНЫЙ ПРИЗ лотереи, а также игры от ведущих российских издателей. Не забудьте сделать на конверте пометку "Счастливый УЧУ"!

Фамилии победителей розыгрыша будут опубликованы в следующем — декабрьском (#12'2002) — номере журнала.

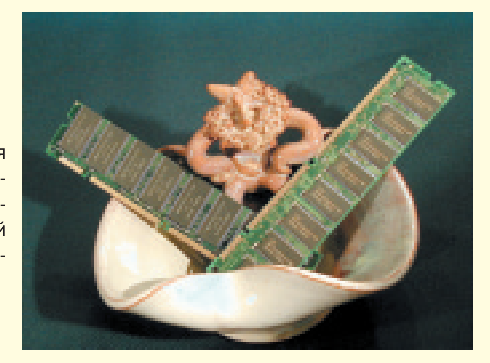
◀ **Данный купон участвует в шести розыгрышах лотереи "Счастливый УЧУ"!**

ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

НА СМЕРТЬ SDRAM

Дмитрий ЛАПТЕВ



Инфоповодом для нижеследующего текста послужила материнская плата Gigabyte GA-7VAXP на чипсете KT400, доставленная в нашу тестовую спецрейсом прямиком из Поднебесной. Центральная опция данной платы и чипсета, несомненно, — поддержка 400-мегагерцовой DDR-памяти. Вот о последней, ее предшественниках и последователях и хотелось бы поговорить.

Стр. 112

ТЕСТИРОВАНИЕ | ИГРОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ

ЗА РУЛЕМ

Алексей КАРДО



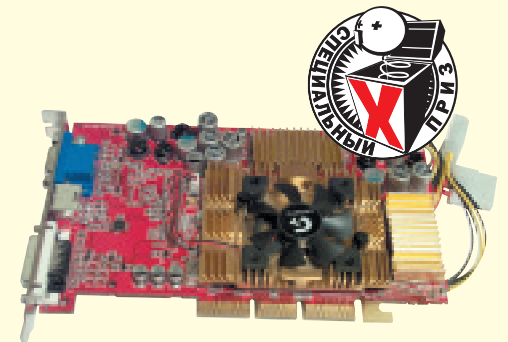
Знаете ли вы, что совсем недавно на рынке игровых контроллеров, а точнее — в нише рулей, появились два совершенно новых названия: 360 Spider и F1 Force Feedback Racing Wheel? Причем последняя "баранка" позиционируется не иначе, как лучший продукт на рынке. Значит ли это, что некогда великий и ужасный производитель манипуляторов Thrustmaster возвращается? Давайте разбираться. Тем более что у нас есть хороший повод: отечественные дистрибьюторы Thrustmaster представили на суд журналистов не только две упомянутые свежие модели, но и еще три манипулятора из числа модернизированных "старичков". Заинтересованно смотрим!

Стр. 116

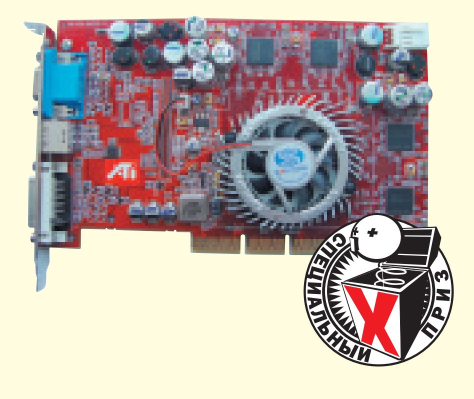
ТЕСТИРОВАНИЕ | ВИДЕОКАРТЫ

ВПЕРЕДИ ПАРОВОЗА

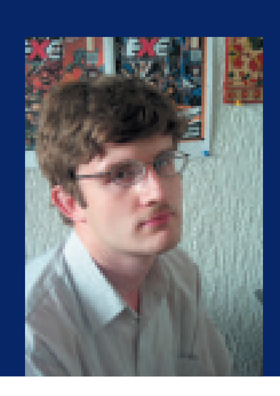
Дмитрий ЛАПТЕВ



Как помнят старики, в былинные времена свежевышедшие 3D-игры можно было запускать только на самом мощном на тот момент железе, точнее — запускать и наблюдать картинку пристойного качества. Не то нынче: hardware-ударники уже давно обогнали software-бездельников, поэтому, обновив видеокарту, стало возможным пару лет радоваться жизни, не отказывая себе ни в каких графических деликатесах. Вместе с тем в умах гурманов стали возникать "странные" вопросы: когда же, ну когда же, дяденька Кармак, мощность очередной графической чудо-карты будет востребована вашими играми?..
И вот, кажется, дожили. До появления видеокарт, о всех возможностях которых... не знает даже их родной драйвер!



Стр. 120



НА СМЕРТЬ SDRAM

Дмитрий ЛАПТЕВ

Инфоповодом для нижеследующего текста послужила материнская плата Gigabyte GA-7VAXP на чипсете KT400, доставленная в нашу тестовую спецрейсом прямиком из Поднебесной. Центральная опция данной платы и чипсета, несомненно, — поддержка 400-мегагерцовой DDR-памяти. Вот о последней, ее предшественниках и последователях и хотелось бы поговорить.

Предыдущий стандарт памяти — DDR333 (он же PC2700) — лишь совсем недавно получил статус официального, принятого JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council). А большинство разнокалиберных модулей на чипах Samsung с гордой маркировкой DDR333 CL2,5, до сих пор сплошь и рядом соглашаются устойчиво работать лишь на 266 МГц. Иногда, снизив частоту, в качестве компенсации удается уменьшить и задержку CL до 2 тактов, что дает свои пару процентов прироста общей производительности, но не более того. Конечно, задавшись целью, можно найти фирменный 333-мегагерцовый модуль — например, собственной самсунговской сборки, отлично работающий на штатной частоте (особенно если поднять напряжение питания памяти на 0,1-0,2 В). Для большей стабильности настоятельно рекомендуется нескольким модулям маленького объема предпочесть один большой.

Купить бы такой и прочувствовать совершенство собственного ПК! Но не тут-то было — с недавних пор в общедоступной рознице появились знакомые безымянные DIMM'ы (в основном на микросхемах Winbond), правда — с новой, волнующей умы маркировкой DDR400, или PC3200. Они, естественно, пока тоже не стандартизированы медлительным JEDEC'ом. Но ответить на вопрос, стоит ли воздерживаться от приобретения DDR SDRAM прежнего образца, чтобы непременно купить новинку, можно уже сейчас.

Производительность DDR400 по мнению SiSoft Sandra.

ПЛАТФОРМЕР

К сожалению, AMD-платформа, единолично пока поддерживающая DDR400, принципиально не дружит с единственной "живой" альтернативной памятью Direct Rambus DRAM. А Intel не станет реализовывать поддержку DDR400 в своих чипсетах до тех пор, пока этот стандарт не будет официально принят. В итоге приходится ограничиваться сравнением трех действующих разновидностей DDR плюс самой быстрой версии старой доброй PC133 SDRAM (что ни говори, а старушка SDRAM-обыкновенная, несмотря на весь этот бурный прогресс, все еще остается самой распространенной).

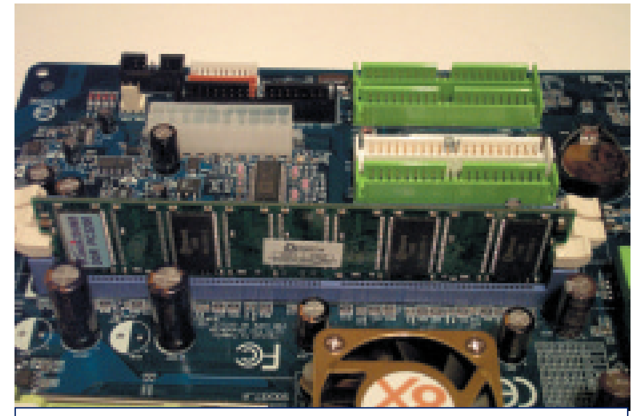
Как ни странно, но на этот раз, взятый наугад DDR400-модуль (256 Мбайт, упакованных в 8 чипов производства вышеупомянутой Winbond) проявил отменную стабильность в штатном режиме. То же самое можно сказать и о матплате GA-7VAXP, несмотря на номер ее ревизии (всего лишь 1.1) и отсутствие большей части ответственных за стабильность питания конденсаторов на разведенных для них местах вокруг процессорного разъема. Попытка AMD сделать крепление кулеров более надежным (для чего была придумана конструкция, напоминающая крепеж кулеров у Pentium4), похоже, так и не встретила отклика у пользователей и изготовителей плат. В частности, наша GA-7VAXP не имела соответствующих крепежных отверстий, а на ее предшественнице GA-7VRXP (на чипсете KT333) таковые "дырки" были.

Из прочих новшеств, реализованных в чипсете KT400, непременно надо отметить следующие:

а) поддержку AGP 8x (AGP 3.0), достойную особого рассмотрения (каковое, бесспорно, воспоследует). Ради нового множителя пришлось поступиться поддержкой старых видеокарт с 3,3-вольтовым напряжением питания, работавших в режиме AGP 2x (реже — AGP 4x);

б) 8X V-Link — новую шину между северным и южным мостами с пропускной способностью 533 Мбайт/с (против 266 Мбайт/с у KT266A и KT333);

в) поддержку процессоров Athlon для системной шины 333 МГц. Как явствует из инструкции к нашей плате, с такими процессорами можно будет использовать только синхронную частоту памяти (DDR333). Обидно...



Память DDR400 PC3200 на своем рабочем месте.

У самой GA-7VAXP тоже есть обновка по сравнению с предшественницей. И без того богатая коллекция интерфейсов (USB 1.1 и 2.0, IDE RAID, адаптер Ethernet 10/100 Мбит/с) пополнилась контроллером FireWire (IEEE1394). Можно посетовать лишь на отсутствие уже входящего в обиход интерфейса для жестких дисков Serial ATA, но он пока не столь нужен, чтобы навешивать на плату еще несколько чипов, а встроенной поддержки SATA в KT400 по-прежнему не предусмотрено.

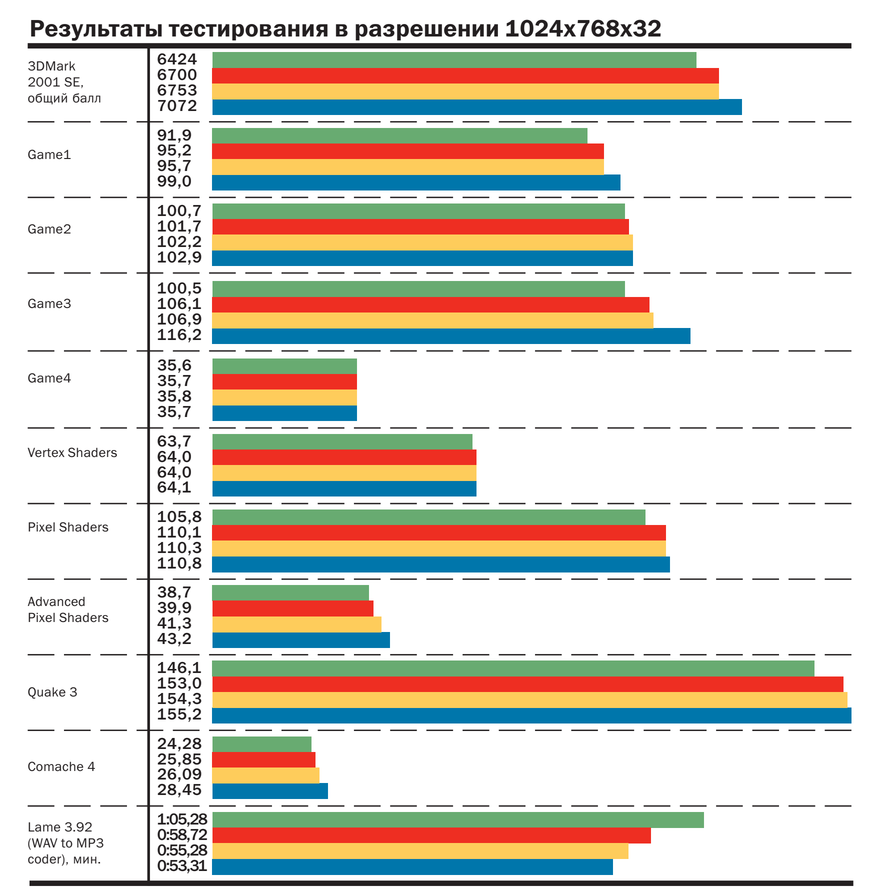
DDR В ТЕСТЕ

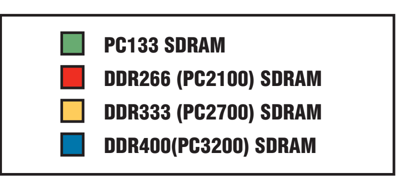
Оценить производительность подсистемы памяти можно с большой точностью, воспользовавшись многочисленными синтетическими тестами (PCMark, Cachemem), да только практическая польза от таких испытаний будет невелика. Их оценки можно предсказать или даже просчитать, зная частоты, задержки, ширину шины данных и т.п. Увы, в реальных задачах картина может оказаться совершенно иной (местами, конечно, результаты останутся прежними, но разница может сократиться в разы или даже стать нулевой).

Посему для наших целей традиционно больше всего подходят тесты, базирующиеся на игровых движках. Чтобы окончательно “приземлить” результаты, использовалось обиходное разрешение 1024x768x32 с выключенным сжатием текстур, а также видеокарта уровня чуть выше среднего — Sapphire Radeon 9000 Pro (64 Мбайт собственной памяти).

Результаты перед вами — см. таблицу (да, применялся процессор Athlon-1700+ XP). На первый взгляд разница заметна лишь между простой SDRAM и DDR-памятью. С другой стороны — что такое 300 “попугаев” в 3DMark? Фактически всего лишь прирост в 5-6 fps







по некоторым из тестов или даже меньше того. С "третьей" стороны такой же разрыв отделяет самую медлительную версию DDR от виновницы нашего сегодняшнего торжества. А разница между DDR400 и простой SDRAM достигает уже 10-16 fps в самых удачных тестах. Как говорится, уже что-то... Хотя, по-моему, совершенно недостаточно для того, чтобы немедленно бежать в магазин за новой памятью. Тем более что современные высокотехнологичные игры с поддержкой шейдеров и т.п. (ради них, как правило, и затевается апгрейд) в наименьшей степени откликнулись на возросшую частоту памяти. По большому счету, того же десятка fps прироста с куда большей вероятностью можно добиться сменой видеокарты (а если карта старая, без аппаратного блока T&L — это в любом случае единственный действенный вариант).

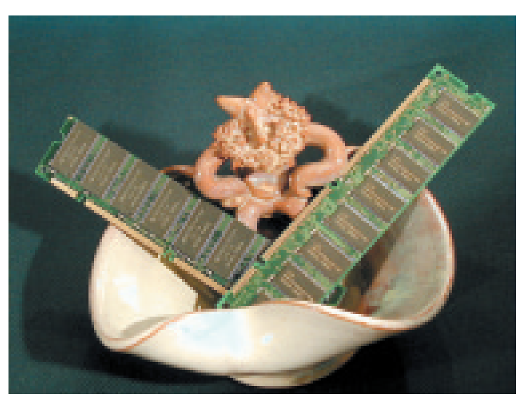
Другое дело, что быстрая память влияет на производительность всех программ, включая операционную систему. Измерить изменения в скорости загрузки Windows XP — нетривиальная задача, но даже доли секунды задержки на том или ином привычном действии порою очень портят общее ощущение темпа. А поскольку темп работы у каждого свой, сложно давать какие-либо рекомендации по поводу апгрейда, связанного с подсистемой памяти. Для иллюстрации я перегнал 240 Мбайт аудиоматериала из WAV в MP3 с помощью одного из самых популярных кодеков — Lame 3.92. Получившиеся 15% разницы между самой быстрой (DDR400) и самой медленной системой (PC133) мне лично кажутся достаточной причиной для беспокойства. Разница же между DDR400 и DDR266 не превысила 7% — вроде бы не столь страшно, чтобы отказываться от совсем еще свежей, но уже ставшей самой слабой памятью в иерархии DDR?

Безусловно, для стерильной оценки необходимо было бы использовать разные контроллеры памяти, входящие в состав разных чипсетов. Вполне возможно (даже — почти наверняка), что KT400 пока не использует всех возможностей последнего поколения DDR-памяти, да и сама эта память вряд ли пока пригодна для разгона и тонкой настройки (впрочем, не проверял — у нашей GA-7VAXP в текущей версии BIOS отсутствовала даже настройка CAS Latency, не говоря уже о более тонких). В то же время контроллер памяти у использовавшейся в тесте платы ABIT KT7A (как и у большинства фирменных плат на последнем поколении SDRAM-чипсетов) отточен до мелочей, и более шлифовать его уже некуда. Три основные настройки — Bank DRAM Timing, DRAM Bank Interleave, SDRAM Cycle Length — были установлены в лучшую комбинацию — Turbo, 4-Way и 2 соответственно.

А значит, есть шанс, что с появлением оптимизированных версий BIOS для KT400 разрыв в скоростях увеличится еще немного — на пару-тройку процентов.

ЧТО ЖЕ ТЕПЕРЬ БУДЕТ?

Синхронная DRAM (SDRAM) в теперешней ее разновидности — Double Data Rate (то есть передающая данные по обоим фронтам синхронизирующего сигнала системной шины) — уже исчерпала весь потенциал для собственного роста. Следующим в "роадмапе" JEDEC'а значится DDR2, идеологически близкая к небезызвестной Direct Rambus DRAM. Частота шины ее стараниями будет учетверяться. Следовательно, пропускная способность в первой версии DDR2, работающей на 400 МГц, составит 4800 Мбайт/с (маркироваться модули будут по-старому: например, DDR2-400 PC4800). Первые экземпляры данного чуда обещаны уже в первом квартале 2003 года. Рассчитывать, что эта память будет обратно совместимой с нынешними платами, конечно же, не приходится.



ЗА РУЛЕМ

Алексей КАРДО

Знаете ли вы, что совсем недавно на рынке игровых контроллеров, а точнее — в нише рулей, появились два совершенно новых названия: 360 Spider и F1 Force Feedback Racing Wheel? Причем последняя "баранка" позиционируется не иначе, как лучший продукт на рынке. Значит ли это, что некогда великий и ужасный производитель манипуляторов Thrustmaster возвращается? Давайте разбираться. Тем более что у нас есть хороший повод: отечественные дистрибьюторы Thrustmaster представили на суд журналистов не только две упомянутые свежие модели, но и еще три манипулятора из числа модернизированных "старичков". Заинтересованно смотрим!

Итак, "рулевая" Thrustmaster-линейка состоит нынче аж из пяти рулей на любой вкус, цвет (впрочем, сами "баранки", как обычно, преимущественно черные) и опыт вождения. "Простые" модели без обратной связи выделены в серию 360 Modena. Видимо, по аналогии с тем, что у настоящих Ferrari 360-я серия — это "нехитрые" модели стоимостью до 150 тысяч долларов, наши 360-е Modena & Spider относятся к т.н. бюджетной категории рулей "до $100". С них и начнем.

РУЛИ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ...

THRUSTMASTER 360 MODENA RACING WHEEL	
Цена	$65 (2050 рублей)
Обратная связь	Нет
Переключатели передач на руле	Есть
Кнопки	2 + "4 в 1" + "шляпка"
Эргономика	3,5
Удобство управления	
Руль	3,9
Педали	3,5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	3,5





360 Modena — "старший брат" 360 Spider, отличающийся прежде всего наличием подрулевых шифтеров и мягкими резиновыми вставками на ободе. А вот кнопок у него совсем мало.

Наиболее простая и до недавнего времени самая доступная модель Thrustmaster. В целом неплохие, хотя и излишне легкие, педали. К сожалению, как и большинство "бюджетных" комплектов, 360 Modena снабжена довольно маленькой и легкой платформой, которая периодически выскальзывает из-под ног. Впрочем, для данной ценовой категории это обычное дело. Зато усилия на газе и тормозе заметно различаются, что положительно сказывается на игропроцессе.

Руль? Здесь я опять вынужден констатировать: в этой ценовой категории большинство решений определяется не столько дизайнерами и конструкторами, сколько изначально заложенной ценой модели, поэтому вряд ли стоит ожидать от 360 Modena откровений. Тем не менее рулевое колесо вполне удобно, отличается приличного качества резиновыми вставками в местах хвата. А вот кнопки и чувствительность руля довольно средние...

Но и плюсы симпатичны: неплохая в целом управляемость; удобная форма и оптимальное сечение руля; "крылышки" переключателей передач, легкодоступные кнопки (хотя маленькая "шляпка", заменяющая четыре из них, в движении не слишком удобна); наконец, вздыбленный жеребец на эмблеме... Кроме того, есть одна вещь, которой не встретишь почти нигде, кроме как на Thrustmaster/Guillemot: ручное (!) управление газом и тормозом. Под "крылышками"-переключателями передач находятся два аналоговых рычажка, позволяющих полностью отказаться от использования педалей, — получается, что дизайнеры не забыли и о людях с ограниченной подвижностью нижних конечностей. Приятно.

...И все это за $65? Весьма заманчиво.

Итого. Неплохой вариант для не слишком упертых любителей виртуальных гонок, которые уже переросли клавиатуры и джойстики.

THRUSTMASTER 360 SPIDER

Цена	$50 (1600 рублей, ориентировочно)
Обратная связь	Нет
Переключатели передач на руле	Есть
Кнопки	11 + "шляпка"
Эргономика	3,2
Удобство управления	
Руль	3,9
Педали	3,5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**3,5**



Новый Thrustmaster 360 Spider стал самой "экономной" (и доступной) моделью фирмы. Правда, некоторые решения нам показались уж очень экономными...

"Спайдер" — один из двух новых Thrustmaster-рулей, начало продаж которых запланировано на конец октября с.г. А всего, как вы помните, общее количество рулей, выпускаемых этой фирмой, достигло пяти, и отныне именно 360 Spider будет наиболее доступной "баранкой".

Главная особенность новой модели — кнопки. 11 штук плюс "шляпка", чьи размеры намного превышают габариты "шляпок" рулей-предшественников (кажется, ее взяли прямиком с конвейера по производству геймпадов). Да и кнопки оставили двоякое впечатление: их много (что действительно является большим плюсом), но дотянуться до них, не снимая рук с руля, очень непросто. К тому же "крылышек" переключения КПП здесь нет.

Педали, к сожалению, тоже не претерпели особого "тюнинга". Их рабочий ход стал больше, но платформа уменьшилась, что, понятно, не очень хорошо сказывается на устойчивости: в ходе игры приходится часто поправлять платформу с педалями.

Ради снижения конечной стоимости разработчики отказались и от резиновых вставок. Решение спорное: держаться теперь приходится за неприятный на ощупь жесткий пластик. И выемки для больших пальцев слишком тесны. Примечательно, что внешне "баранка" почти неотличима от кожаной, но стоит взять ее в руки — и с удивлением обнаруживаешь банальную пластмассу. Прокол.

Подводим итог. 360 Spider оставил впечатление "бюджетной" модели, каковой он, впрочем, и является. Но главное качество — хорошая информативность управления — в этой модели сохранилось, что, смеем предположить, для поклонников гонок всетаки на первом месте. Да и кнопок много... Стоит ли потеря "крылышек"-шифтеров и резиновых вставок пятнадцати долларов? Как знать.

THRUSTMASTER 360 MODENA PRO RACING WHEEL

Цена	$80 (2700 рублей)
Обратная связь	Нет
Переключатели передач на руле	Есть, в т.ч. мини-рычаг
Кнопки	2 + "4 в 1" + "шляпка"
Эргономика	3,9
Удобство управления	
Руль	3,7
Педали	3,5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**3,5**

А вот это уже совсем другой коленкор. "Модена-Про" действительно производит впечатление более серьезного продукта. Руль покрыт резиной, и хотя это не самый "правильный" материал, на ощупь он намного лучше пластмассы предыдущих "баранок". Выкрашенная в серебристый цвет база отныне крепится к столешнице двумя струбцинами, для фиксации которых не нужно нырять под стол. "Под алюминий" выкрашены даже педали и мини-рычаг, что справа от рулевого колеса. На фоне простенького черненького рулевого колеса все это смотрится немного сомнительно.



"Профессиональная Модена", несмотря на эффектный внешний вид, показалась нам немного недоработанной.

При внимательном осмотре комплект немного разочаровывает: рулевое колесо заметно болтается, конструктивно весьма своеобразные струбцины требуют немалой сноровки и при этом аккуратности в обращении, краска на педалях при игре в обуви начинает понемногу стираться... Издержки "бюджетности"? Скорее всего.

Педали, увы, ни в чем не превосходят своих предшественников. Точнее, они совершенно идентичны педалям модели 360 Modena.

Зато здесь есть отдельный рычажок для переключения передач. Правда, очень маленький и даже отдаленно не напоминающий феноменальный 8-ступенчатый шифтер Act Labs GPL Shifter (который, напомню, подключается через USB-порт и работает с ЛЮБЫМ комплектом рулей и педалей). Переключать передачи можно только последовательно, толкая рычаг к себе/от себя. Слишком просто? Да, однако и такой вариант кажется куда интересней новомодных "крылышек", которые в жизни присутствуют лишь на болидах "Формулы-1" и нескольких моделях дорогих автомобилей со "спортивным уклоном".

"Ручное управление" газом и тормозом имеется и здесь. Примечательно, что подрулевые рукоятки изначально настроены на дублирование педалей, а шифтеры — на повторение команд рычага. То есть в любое время можно пользоваться то одним, то другим приспособлением.



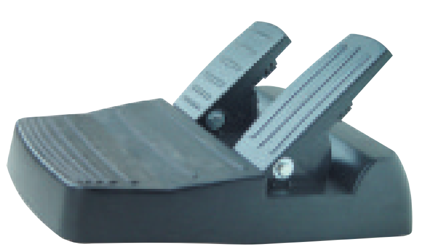
GT Racing Wheel по-прежнему остается одним из лучших рулей на рынке: по "игровым" ощущениям он зачастую на равных соперничает со старшими моделями Act Labs и Thrustmaster.

Как ни странно, рулить на этой модели оказалось менее удобно, чем на более дешевых "Моденах". Собственно руль слишком легок, а информативность его вращения недотягивает до должного уровня. Для игр, где приходится тщательно контролировать поведение машины, это почти провал. А уж в серьезных симуляторах, где одно неточное движение может привести к потере управления... В общем, вы поняли. Вместе с тем обычным игрокам это вряд ли покажется большим недостатком, однако упертым гонщикам мы посоветовали бы присмотреться к другим моделям (причем не обязательно более дорогим).

Что мы имеем в итоге... Если судить по цене, эта модель занимает промежуточное положение между "простыми" и "электрическими" рулями с обратной связью. Однако в некоторых случаях по удобству использования она уступает даже младшим продуктам Thrustmaster-линейки. Возможно, имеет смысл доплатить за хороший руль с поддержкой Force Feedback? Уровень адреналина в этом случае возрастет во время игры в разы...

...И ПРОФЕССИОНАЛОВ

Услышав о новейшем руле Thrustmaster, снабженном обратной связью и имеющем дизайн, точь-в-точь повторяющий "бублики" болидов "Формулы-1", мы сразу потянулись... за старыми добрыми Act Labs Force RS и Logitech MOMO. А вы как думали? Первый, напомним, уже который год числится в технологических лидерах (а в наших краях еще и ценовых). Второй, появившийся в начале этого года, зарекомендовал себя самым лучшим водительским комплектом... после Force RS. Тем не менее в ряде дисциплин, особенно эргономике, старичок RS уже тогда с трудом противостоял конкуренту от Logitech. Что же будет теперь?



Но начнем с менее "навороченной", зато куда более доступной модели.

THRUSTMASTER FORCE FEEDBACK GT RACING WHEEL

Цена	$125 (3900 рублей)
Обратная связь	Есть
Переключатели передач на руле	Есть, в т.ч. мини-рычаг
Кнопки	2 + "4 в 1" + "шляпка"
Эргономика	4,4
Удобство управления	
Руль	4,3
Педали	3,5
Эффекты обратной связи	4,4
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**4**

Рынок игровых манипуляторов, особенно таких, как компьютерные рули, очень консервативен. Этот руль мы рецензируем чуть ли не три года подряд! Правда, нынче Force Feedback GT Racing Wheel претерпел небольшой рестайлинг: появился новый педальный блок, лицевая панель руля окрашена в "серый металлик", а в названии появилась аббревиатура "GT". Иначе говоря, теперь рули Thrustmaster с обратной связью разделены на две линейки: "гражданскую" GT и "экстремальную" F1.

Мы еще в 2000 году восторгались мощнейшим двигателем этого комплекта, обеспечивающим феноменальную обратную связь. Так вот, в этом отношении ему по-прежнему нет равных. Разве что Act Labs Force RS... Плюс руль чрезвычайно удобен, его просто не хочется выпускать из рук: маленький "бублик", несмотря на скромные размеры, позволяет исключительно точно управлять автомобилем; сопротивление и возвращающее усилие можно настроить по своему усмотрению, причем на максимальном уровне "баранка" просто из рук вырывается... Кстати, в процессе работы руль по-прежнему издает почти автомобильные шумы, но, честное слово, язык не поворачивается назвать это недостатком.

Кнопок, к сожалению, немного, зато есть рычажок переключения передач, работающий независимо от подрулевых шифтеров (следовательно, их можно использовать вместо кнопок).

Педали... изменились. Возросли усилия; педали стали заметно информативнее и имеют другую кинематику (как на 360 Spider). Хотя, как нам кажется, лучше было бы просто усилить пружины старой модели — по крайней мере те педали были похожи на настоящие.

Но в целом почти все замечательно. Среди "стандартных" Force Feedback-рулей GT Racing Wheel — самый мощный и интересный. На наш взгляд, это отчасти искупает многие его недостатки: и малое количество кнопок, и некоторые огрехи в качестве изготовления... Если бы не последнее, не избежать бы ему "Нашвыбора".

Первые серии этих агрегатов отличались очень хрупкими подрулевыми шифтерами (кстати, компания Guillemot была одной из первых, внедривших эти "крылышки"), поэтому многим игрокам удавалось искрошить их в пыль всего за 1-2 недели (и совсем быстро, случайно отклонив их в противоположную сторону). Другие замеча-



F1 Force Feedback Racing Wheel оказался не только лучшим комплектом из всей трастмастеровской линейки, но и одним из лучших компьютерных рулей вообще. А чего еще было ждать от точной копии рулевого колеса Михаэля Шумахера?

ния касались окраски и обшивки. Красивые серебристые педали при игре в обуви довольно быстро теряли свой благородный цвет, а покрытие руля в местах контакта больших пальцев протиралось аж до каркаса. А что сейчас? Педали GT-версии больше на красят, а вот "крылышки", похоже, опять не обладают должным запасом прочности. Увы! Да и обшивка... неужели через 2-3 месяца почти ежедневной игры она снова протрется до дыр? Как же так, дорогой, очень дорогой Thrustmaster?..

THRUSTMASTER F1 FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

Цена	$170 (5400 рублей, ориентировочно)
Обратная связь	Есть
Переключатели передач на руле	Есть
Кнопки	9
Эргономика	4,3
Удобство управления	
Руль	4,3
Педали	4,2
Эффекты обратной связи	4,3
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**4,5**

Нетрудно догадаться, что этот руль претендует на звание лучшего из лучших. Между прочим, почти точная копия "баранки" тов. Шумахера. Специально для сомневающихся в инструкции к комплекту приведены две фотографии, демонстрирующие разницу. Вернее, почти полное её отсутствие. Даже лицевая поверхность выполнена "под карбон"!

Собственно руль превосходен. Настоящие, как вы догадались, размеры и просто отличные кнопки (самые удобные и информативные из всех существующих). Подрулевые шифтеры, как и положено, выполнены из алюминия и снабжены четырьмя пружинами. Кстати, под ними расположены очень удобные рычаги управления газом и тормозом... Углы поворота: около 130 градусов в каждую сторону. Не понравилось только то, что обод руля довольно тонкий. Но, возможно, это сделано специально для управления в огнеупорных перчатках? Все-таки "Формула-1".

Впечатление немного смазал тот факт, что правый шифтер периодически "залипал": исправно функционируя и ни разу не вызвав ложных срабатываний, он тем не менее постоянно забывал щелкать при нажатиях.

Педали — лучшие из всех, что поставляются в комплекте с рулями. Серьезно. Платформа, правда, маловата, зато кинематика и усилия — выше всяких похвал. Более совершенными характеристиками, пожалуй, могут похвастаться только отдельные (и очень дорогие) трехпедальные блоки Act Labs Clutch Pedal System. Но среди "гражданских" комплектов этот — безусловный лидер. Кстати, надо ли говорить, что и педали снабжены алюминиевыми накладками?.. Платформа, кстати, тоже покрыта алюминием, хотя этого как раз можно было и не делать — ведь скользко же!

Высокий уровень продукта подчеркивается еще одной приятной деталью: даже документация выполнена в цвете, а не черно-белой, как обычно. А вот открыв коробку в первый раз, мы увидели... основание от Force Feedback GT Racing Wheel, отличающееся лишь ярко-красным цветом, — в целях унификации в этих моделях используют практически одинаковые корпуса. А как же "начинка"? Судя по всему, особых изменений нет и здесь. По крайней мере издаваемые звуки и эффекты обратной связи практически полностью повторяют то, что мы видели на более дешевой модели, вот только усилия из-за большего диаметра стали заметно ниже. Впрочем, игре это ничуть не вредит. Наоборот, ощущения от использования F1 FFB Racing Wheel — одни из самых (а может, и самые) приятных из всех протестированных нами рулей. Как ни крути, а "баранка" здесь совсем иная. "Начинка" же от GT Racing Wheel, если помните, всегда была на высоте. Одной из.

Выводы. Хотите — верьте, хотите — нет, но F1 Force Feedback Racing Wheel по совокупности качеств оказался равен легендарному Force RS. И, похоже, с учетом новизны и ультрамодного дизайна его ждут весьма приятные для производителя перспективы. Руль Шумахера есть руль Шумахера...

Однако стоит обратить внимание на то, что преимущества этих двух рулей распределены неравномерно: заметно выигрывая у творения Act Labs по уровню эргономики (а заодно и внешнему "лоску"), руль Thrustmaster все же несколько уступает ему по техническому уровню: не столь мощный электродвигатель, простенькая "база"... Да и по информативности управления Force RS впереди на корпус. Зато F1 Force Feedback Racing Wheel заметно дешевле. Уникальные дополнения Act Labs в виде сверхреалистичных переключателей КПП и трехпедальных блоков со сцеплением? Но ведь их можно подключать к любому компьютеру, даже вовсе без рулей! Так что же лучше? Эх, не зря говорят, что выбор губит человека...

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность розничной сети **"Xi-Tech. Компьютерные новинки"**, предоставившей единственную и неповторимую линейку рулей Thrustmaster для тестирования. Действительно спасибо!

Thrustmaster www.thrustmaster.ru	360 Spider	360 Modena Racing Wheel	360 Modena Pro Racing Wheel	Force Feedback GT Racing Wheel	F1Force Feedback Racing Wheel
Цена	$50 1600 рублей*	$65 2050 рублей	$85 2700 рублей	$125 3900 рублей	$170 5400 рублей*
Обратная связь	Нет	Нет	Нет	Есть	Есть
Переключатели передач на руле	Нет	Нет	Есть, в т.ч. мини-рычаг	Есть, в т.ч. мини-рычаг	Есть
Кнопки	11 +"шляпка"	2 + "4 в 1" + "шляпка"	2 + "4 в 1" + "шляпка"	2 + "4 в 1" + "шляпка"	9
Рейтинги					
Эргономика	3,2	3,5	3,9	4,4	4,3
Удобство управления: руль	3,9	3,9	3,7	4,3	4,3
педали	3,5	3,5	3,5	3,5	4,2
Эффекты обратной связи	Нет	Нет	Нет	4,4	4,3
Общий рейтинг	3,5	3,5	3,5	4	4,5

* Ориентировочные цены.

ВПЕРЕДИ ПАРОВОЗА

Дмитрий ЛАПТЕВ

Как помнят старики, в былинные времена свежевышедшие 3D-игры можно было запускать только на самом мощном на тот момент железе, точнее — запускать и наблюдать картинку пристойного качества. Не то нынче: hardware-ударники уже давно обогнали software-бездельников, поэтому, обновив видеокарту, стало возможным пару лет радоваться жизни, не отказывая себе ни в каких графических деликатесах. Вместе с тем в умах гурманов стали возникать "странные" вопросы: когда же, ну когда же, дяденька Кармак, мощность очередной графической чудо-карты будет востребована вашими играми?..
И вот, кажется, дожили. До появления видеокарт, о всех возможностях которых... не знает даже их родной драйвер!

К сожалению, до момента завершения нашего тестирования (и без того безобразно затянувшегося) программисты ATI так и не позволили "утечь" в Интернет хотя бы бета-версии драйверов к Radeon 9700 с поддержкой функций из обоймы DirectX 9.0, аппаратно реализованных в этом славном GPU.

Официальная причина — отсутствие финальной версии самого Microsoft DirectX 9.0. Хотя не исключено, что ATI намеренно форсировала выпуск своего нового процессора, с тем чтобы отрапортовать о нем значительно раньше того не менее славного момента, когда свой новый чип представит nvidia. И потому были успешно отлажены лишь "старые" функции из DirectX 8.0, вошедшие в нынешнюю усеченную версию драйверов. А теперь компания ударно трудится над полноценными драйверами, стараясь успеть к официальному релизу "девятой версии", не забывая при этом гордо недоумевать: мол, "и чего это Microsoft возится со своим DirectX 9, у нас под него видеокарта уже ДВА МЕСЯЦА как выпущена"...

Впрочем, это лишь наши предположения, ни на что, понятно, не претендующие. Суровая правда жизни состоит в другом, а именно:

а) Покупать новый процессор, не зная, насколько хорошо он будет держать новые функции (и будет ли вообще), по меньшей мере опрометчиво, верно? Мы не подвергаем сомнению полноту поддержки DirectX 9.0 в Radeon 9700, но вполне может статься, что выпущенные на данный момент карты будут работать в нем не совсем идеально. И тогда, чтобы исправить ошибки, ATI вполне способна спустить на воду очередную "ревизию" GPU; к тому же владельцам уже выпущенных карт официально никто, между прочим, полной совместимости с еще не реализованной версией DDI и не обещал.

б) Новые функции — это замечательно, но... они ни в коей мере не исключают "старые" (к которым теперь пора уже относить и шейдеры версии 1.4 и ниже), а также вечные ценности — вроде скорости закраски, обсчета "геометрии", сглаживания и фильтрации. Более того, именно последние будут определять полезность любой видеокарты еще бог знает сколько времени.

Следовательно, никто не мешает нам пока рассмотреть новый GPU в условиях традиционных .EXE-тестов. А ко времени появления DirectX 9.0, новых драйверов, а главное — "несинтетических" (или хотя бы "полусинтетических") тестов, под них заточенных, мы вернемся к вопросу и внесем окончательную ясность. Кстати, в ожидании этого светлого момента томится и Matrox Parhelia: у этой карты, если вы помните один из прошлых выпусков "Игрового железа", тоже есть кое-что специфическое из девятой версии популярной мультимедийной библиотеки. А там, глядишь, и nvidia со своим NV30 подтянется...

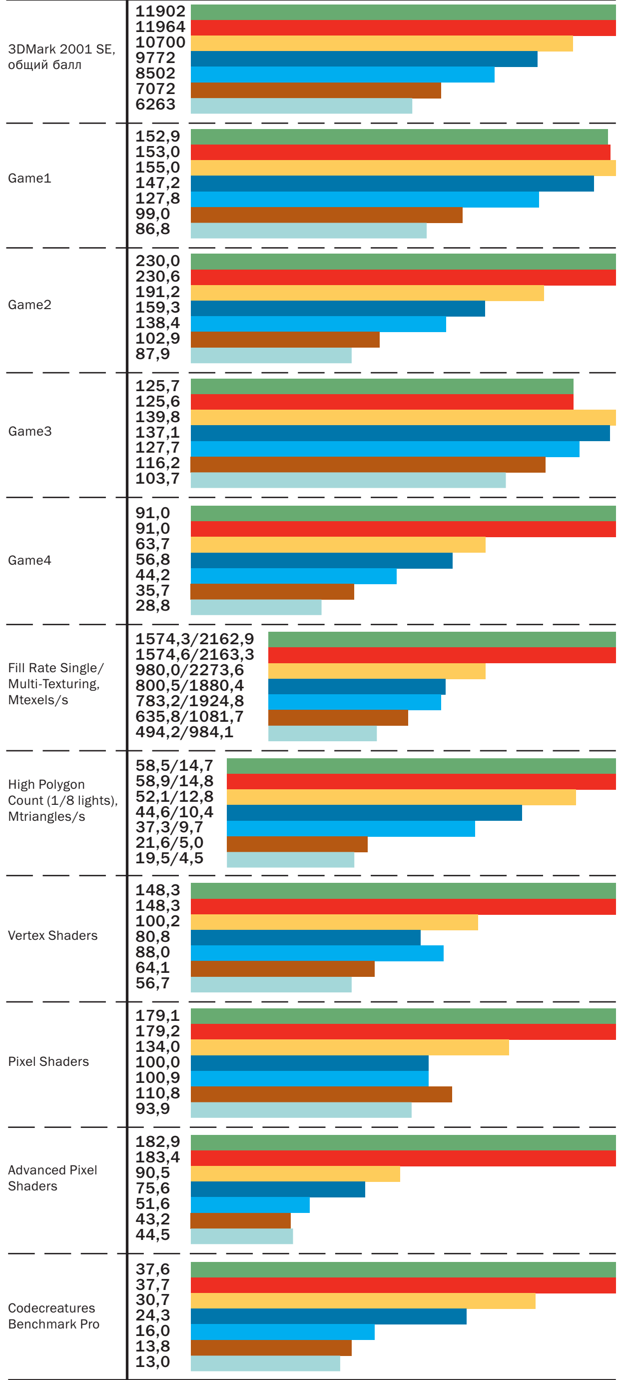
Sapphire Atlantis Radeon 9700 Pro
Gigabyte MAYA II R9700 Pro
Gainward GF4 Ti4600 Ultra/750XP
Gainward GF4 Ti4200 Ultra/750XP
Sapphire Atlantis Radeon 8500
Sapphire Atlantis Radeon 9000 Pro
Sapphire Atlantis Radeon 9000

ДОСЬЕ

Как водится, для начала пару слов о том, что собой представляет Radeon 9700 (в пренатальном периоде известный под кличкой R300).

Чип изготовлен по 0,15-микронной технологии, содержит порядка 107 млн. транзисторов, распоряжается огромной шиной шириной 256 бит (как и у Matrox Parhelia; видимо, отныне так будет у всех новых высококлассных карт). В структуре GPU — 8 пиксельных конвейеров, 8 же текстурных блоков (то есть по одному на каждый пиксельный конвейер). Контроллер памяти разделен на четыре канала по 64 бита каждый (причем возможно перекрестное обращение каждого-с-каждым. Ранее такой подход практиковала только nvidia, он обеспечивает большую гибкость, но и в прямом смысле сильнее "нагревает" память. Для экономии пропускной способности памяти применены технологии HyperZ III (быстрая очистка и сжатие данных в буфере глубины, иерархический Z-буфер для быстрого исключения невидимых поверхностей) и ранний Z-тест (исполнение пиксельных шейдеров только для видимых пикселей 3D-картинки). Традиционная для ATI забота о видеофилах на этот раз материализовалась в форме интегрированного

Результаты тестов всех карт в разрешении 1024x768x32. Бенчмарки



в чип блока для распаковки, сжатия (!!) и сопутствующей обработки видео (в форматах MPEG 1/2) с помощью пиксельных шейдеров (!!!). Восклицательных знаков удостоилась не столько насущность проблемы, сколько оригинальность решения, каковая, согласитесь, тоже дорогого стоит.

"Одноголовый" графический процессор, как известно, уже давно считается дурным тоном. Поэтому у нового Radeon'а с этим вопросом полный порядок: два независимых контроллера отображения (CRTC) с двумя 10-битными RAMDAC на 400 МГц (с аппаратной коррекцией "гаммы"), встроенный ТВ-кодек и DVI-интерфейс (TDMS). Максимальное разрешение каждой "головы" — 2043x1536.

Из вышеозвученных параметров надобно прокомментировать три:

1. 0,15-мкм техпроцесс явно великоват для столь сложного чипа. И действительно, чип немилосердно греется, о радиатор можно натурально обжечься — под нагрузкой температура достигает 85 градусов. Да и сама карта во время работы пышет теплом. Как для таких условий удалось достичь приемлемого физического ресурса чипа, сказать не берусь.

2. Архитектура нового процессора, предполагающая единственный текстурный конвейер на каждом из пиксельных, при прочих равных проигрывает традиционной, где на каждый пиксельный конвейер завязаны два и более "текстурников". Все современные игры работают в режиме мультитекстурирования, накладывая щедрой ложкой поверх простых текстур текстуры освещенности, рельефа, окружающей среды (зеркальные) и т.п. (в пределе — до шести штук). За неимением параллельных блоков процессору придется потратить столько тактов, сколько текстур требуется "наслоить". А удвоение числа "текстурников" недопустимо усложнило бы и без того громоздкий чип.

К счастью, в реальных задачах производительность определяется многими факторами, по совокупности которых Radeon 9700 имеет серьезное положительное сальдо в сравнении с ускорителями прежнего поколения.

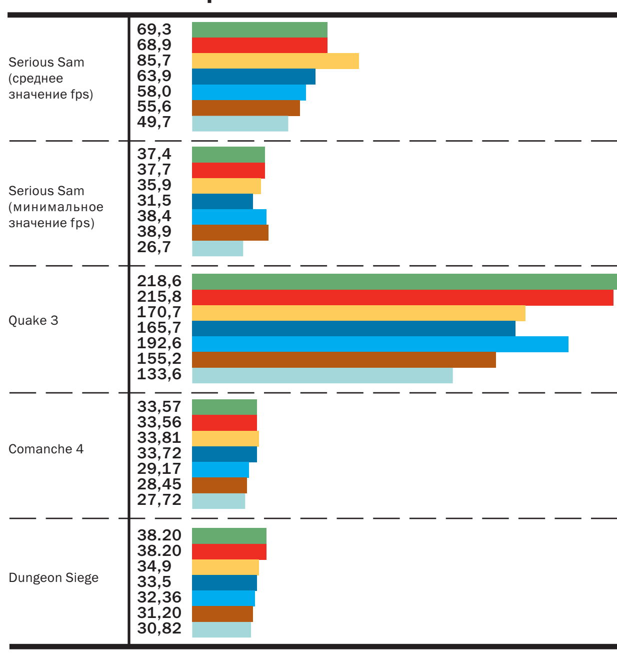
3. Исправлен недостаток анизотропной фильтрации, известный нам по предыдущим Radeon'ам и о котором столько ворчалось. Анизотропная фильтрация теперь, во-первых, может сочетаться с трилинейной, что обеспечивает невидимость стыков соседних текстур, а во-вторых, обработке поддаются все типы поверхностей, включая наклонные. Разумеется, бесплатного сыра ATI нам не приготовила, в силу чего оставлен и прежний вариант, легко выбираемый с помощью двухпозиционного ползунка "скорость — качество" в драйвере. Говорите, только об этом и мечтали? Мы тоже.

ATI изменила бы себе, если б предусмотрела единственный вариант чипсета, использующего новое ядро. На деле их три: Radeon 9700 Pro (чип: 325 МГц, DDR-память: 620 МГц), комплектующийся 128 Мбайт памяти с доступом через 256-битную шину; Radeon 9700 (чип: 300 МГц, DDR-память: 600 МГц) с теми же 128 Мбайт памяти в комплекте и шиной в 256 бит; и Radeon 9500, серьезно урезанный вариант, о частотах которого говорить преждевременно, но сам чип пострадает изрядно, так как число конвейеров будет урезано до четырех, а шина — вдвое.

Карты от партнеров ATI могут тактироваться и на других частотах. Пока реально доступна только самая мощная Pro-версия.

Нельзя не отметить стронувшийся наконец-то с места множитель скорости работы AGP-шины: отныне мы будем иметь дело с AGP 8x и ее дивной пропускной способностью в 2 Гбайт/с! Разумеется, рассчитывать на двукратный прирост скорости не стоит. Да, эти 2 Гбайт/с покрывают эффективную пропускную способность большинства разновидностей системной памяти, но ведь ей приходится обслуживать далеко не одну только видеокарту. На практике вообще какой-либо разницы по сравнению с прежним 4-кратным режимом не видно. Очевидно, современ-

Результаты тестов всех карт в разрешении 1024x768x32. Игры



ным играм пока более чем достаточно 128 Мбайт на борту видеокарты, чтобы загрузить все текстуры, относящиеся к одному игровому уровню. А подкачка требуется лишь при переходе на следующий уровень, и лишняя секунда-другая, уходящая на его загрузку, никого не беспокоит. Но по мере роста скорости оперативной памяти соблазн использовать ее под видеобуфер возрастает (особенно когда в моду войдут громоздкие объемные текстуры), и недалек тот час... Впрочем, не будем загадывать.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Все карты устанавливались в компьютер с материнской платой Gigabyte GA-7VAXP на чипсете KT400 (подробности о новом чипсете см. в "Личном деле" текущего номера), процессором Athlon XP 1700+, 256 Мбайт DDR-памяти PC3200, винчестером Seagate Barracuda ATAIV объемом 40 Гбайт и звуковой картой Creative SB Audigy.

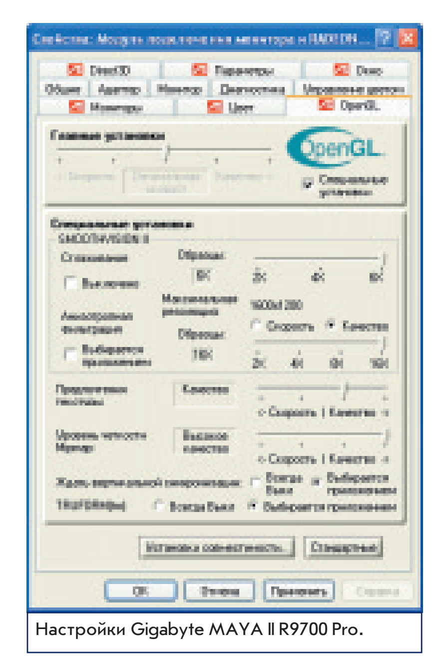
Набор тестов, запускавшихся в операционной системе Windows XP Professional (санкт-петербургская версия), особых изменений не претерпел. В OpenGL трудились Serious Sam: The Second Encounter (демо Valley of the Jaguar), Quake 3: Arena v1.17 (demo001), Comanche 4 и Dungeon Siege.

В DirectX 8.1 посильную помощь видеокарте в формировании изображения оказал пакет 3DMark 2001 SE (build 330) и игровые тесты из него: Game1(Car Chase), Game2 (Dragothic), Game3 (Lobby), Game4 (Nature), а также синтетические тесты на скорость заполнения сцены (fill rate), эффективность работы T&L-блока (тест High Polygon Count) и исполнения вершинных и пиксельных шейдеров (Vertex, Pixel и Advanced Pixel Shaders). Настройки качества выставлялись на возможный максимум, сжатие текстур и синхронизация с частотой кадров отключались, использовался только 32-битный цвет. Отдельно исследовалось изменение скорости при активации всевозможных режимов сглаживания (FSAA) и разных уровней анизотропной фильтрации.

GIGABYTE MAYA II R9700 PRO

Цена	$390
Частота GPU	325 МГц
Тип памяти	2,8-нс DDR Samsung (620 МГц)
Объем памяти	128 Мбайт
Режимы AGP-шины	1x, 4x, 8x, side band addressing
Интерфейсы	DVI+D-Sub, S-Video (TV-Out)
Версия драйверов	6.13.10.6178



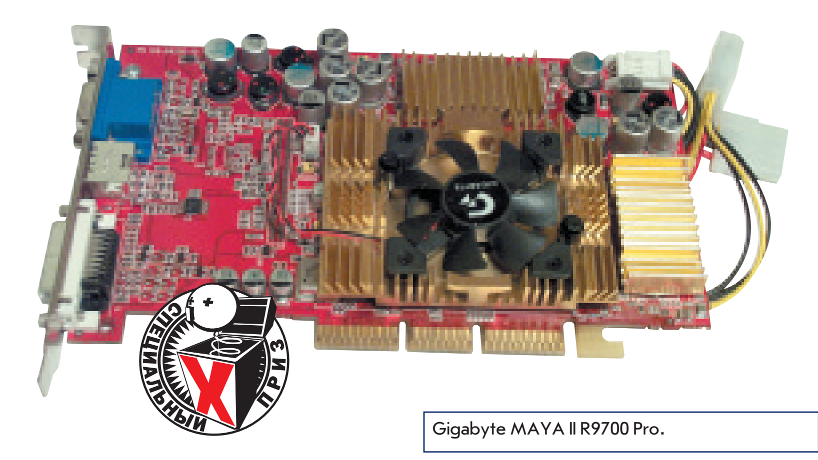


Настройки Gigabyte MAYA II R9700 Pro.

В отличие от той же Matrox Parhelia, уже своим видом показывающей, что мы имеем дело с high-end-решением, примерно равная ей по сложности ATI-плата выглядит скромно. Горячий нрав продукта выдает только шлейф для прямого подключения к БП, поскольку подаваемого через AGP тока новому Radeon'у категорически не хватает.

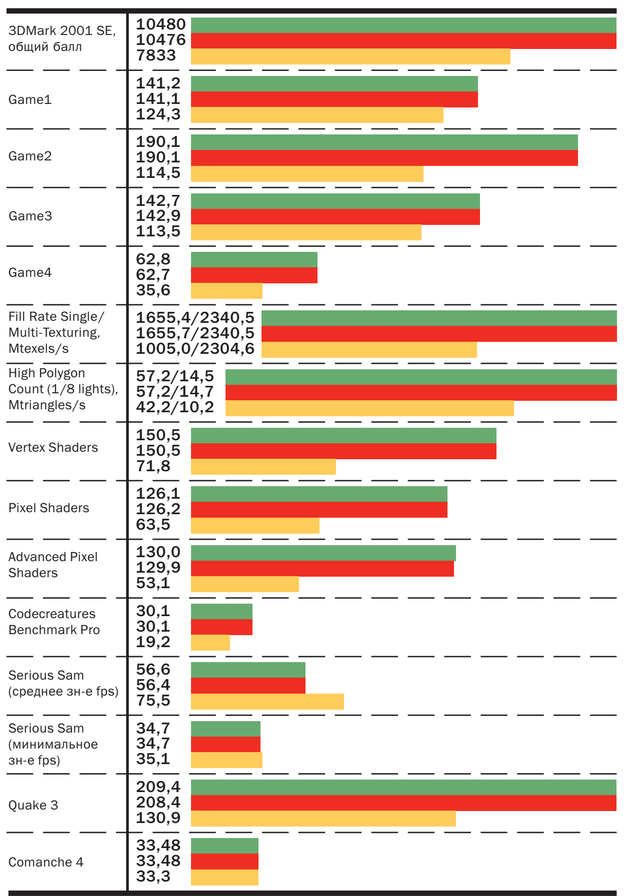
Плата без проблем опозналась в Windows и автоматически поладила с AGP-контроллером материнской карты на своих максимальных "8x". ATI предупреждает о возможных проблемах с загрузкой "на редких материнских платах" и советует при такой оказии проделать очевидные манипуляции: обновить BIOS матплаты и драйвера к чипсету.

Единственное, что нарушило идиллию, — принципиальное неприятие картой режима Fast Writes (PowerStrip загадочно писал, что поддержка, мол, есть, но где-то что-то



Gigabyte MAYA II R9700 Pro.

Результаты тестов high-end-карт в разрешении 1280x1024x32



заблокировано). Принудительное выставление "Fast Writes — Enabled" в BIOS Setup материнской платы, замена самой платы на другую, построенную на ином чипсете, замена также и видеокарты на промаркированную дугим логотипом (Sapphire), увы, не помогли. Впрочем, огорчение по этому поводу может быть только теоретическое, так как практически никому пока не удалось зафиксировать какое-либо влияние "быстрой записи" на уровень fps, превышающее погрешность измерений (за исключением синтетических тестов). Кстати, режим AGP 2x карта, похоже, не поддерживает вовсе.

Качество плоской графики порадовало, что стало доброй традицией для видеокарт на чипах ATI (но только не noname-сборки!). Найти в картинке видимые отличия от той же Matrox Parhelia можно лишь после очень долгого и пристального всматривания в знакомые мелкодетальные изображения на сверхвысоких разрешениях и частотах обновления.

Поручиться за отсутствие артефактов в 3D, особенно на столь ранних для данного чипа версиях драйверов, невозможно. Однако во всех наших тестах и играх текущего года выпуска, что удалось отсмотреть на обеих Radeon 9700-картах, изображение было отменным. Качество новоявленной честной анизотропии можно смело назвать лучшим из всего виденного нами на каких-либо существовавших доселе платах. Сглаживание также работает честно и выглядит достойно (артефакты могут быть связаны только с текстурами, "просвечивающими" из-под прозрачных полигонов). Разумеется, активное использование этих "улучшителей" картинки напрямую зависит от вызываемого ими падения частоты кадров, ибо никто никогда не станет их активировать, чтобы потом любоваться слайд-шоу.

Между тем скорость у Radeon 9700, даже при одновременной установке анизотропии и FSAA на максимум, остается весьма приемлемой для динамичной игры. Что наглядно демонстрируют и наши тесты. Причем именно в таких условиях отрыв нового Radeon'а от ближайшего конкурента — GeForce4 Ti4600 (о других в таком контексте говорить уже просто несерьезно, и это же касается и прежних моделей ATI) — становится особенно впечатляющим.

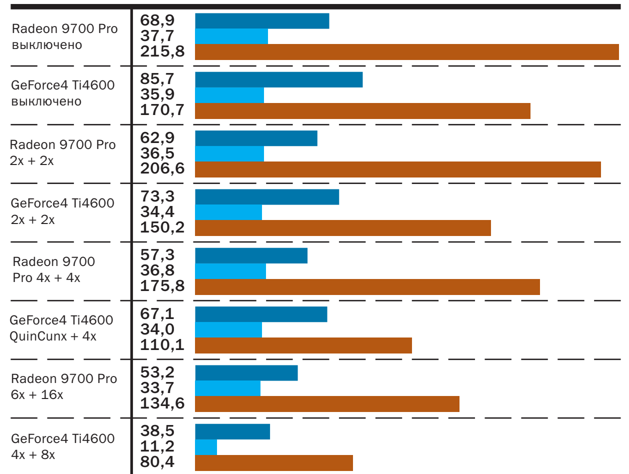
Второе важное примечание к графикам скоростных тестов связано с шейдерными делами (особенно см. результаты бенчмарка CodeCreatures!). Что ж, когда шейдеры уже перестают быть фронтирной функцией, наконец-то хоть одна карта сподобилась не просто работать с ними, а работать приемлемо быстро (хотя говорить о каком-то запасе производительности при всего-то 37 наличных fps на минимально допустимом игровом разрешении пока рановато).

Чтобы не загромождать журнал численными результатами, мы приводим в строгой форме лишь малую толику от проведенных тестов. Но кое-что из оставшегося за кадром представляет практический интерес. В частности, нужно особо отметить, что для раскрытия своего богатырского потенциала карта настоятельно требует не по-детски мощный центральный процессор. Не стоит и думать отделаться младшими моделями Athlon XP или Pentium4! Как выяснилось по ходу дела, наш не такой уж простой XP 1700+ оказался едва ли не минимально допустимым. В противном случае карта просто перестает впечатлять астрономической разницей с результатами конкурентов, и для восстановления паритета приходится дополнительно ее нагружать — к примеру, включать сглаживание (именно тогда "узким местом" снова становится видеокарта, а не платформа). Тут-то Radeon 9700 и отрабатывает всем на зависть!

Тесты с участием второго Serious Sam и Quake 3 на скорость анизотропной фильтрации и сглаживания фактически являются крайними примерами. "Сэм" отчего-то не подружился с Radeon'ом (последний даже проигрывает GeForce'у), зато Quake, как прирожденная бенчмарка, демонстрирует мощную динамику производительности. Остальные игры показывали промежуточные значения, тяготея в общей массе к квейковским результатам (не в смысле схожих fps, но соотношении производительности R9700 и GF4600).

Каково же будет промежуточное резюме (окончательное, как договорились, будет сформировано после появления результатов работы карты в девятой версии DirectX)? На данный момент Gigabyte MAYA II R9700 Pro, бесспорно, — самая быстрая карта (хотя иначе и быть не могло, все-таки мы имеем дело не с модификацией прежнего ядра, а принципиально новой структурой). Особенно радует возросшая скорость на шейдерных тестах, где ни одна карта пока не может похвастаться избытком мощности. Исправленная "честная" анизотропия и быстрый антиалиазинг тоже добавляют приятные штрихи к портрету, делая сглаживание практически полезным и необременительным даже на самых высоких разрешениях в современных играх.

Исследование полноэкранного сглаживания и анизотропной фильтрации в разрешении 1024x768. FSAA + Anisotropic Filtering



- Serious Sam (среднее зн–е fps)
- Serious Sam (минимальное зн–е fps)
- Quake 3

SAPPHIRE RADEON 9700 PRO

Цена	$390 (ориентировочно)
Частота GPU	325 МГц
Тип памяти	2,8-нс DDR Samsung (620 МГц)
Объем памяти	128 Мбайт
Режимы AGP-шины	1x, 4x, 8x, side band addressing
Интерфейсы	DVI+D-Sub, S-Video (TV-Out)
Версия драйверов	6.13.10.6178



ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,5

Для объективности теста мы разжились еще одной картой на обозреваемом GPU от второго “небезымянного” поставщика Radeon’ов на отечественный рынок, продукцию которого можно брать, не опасаясь за качество 2D и прочая.

Как оказалось, этого можно было не делать, так как карта полностью идентична предыдущей и явно изготовлена на одном с ней заводе. Очевидно, дизайн платы под столь сложный процессор не подлежит переделке на скорую руку, да и самих чипов пока выпущено всего ничего, поэтому пока все 9700-е платы рождаются под присмотром головного предприятия ATI и лишь маркируются разными наклейками.

Незначительные флуктуации в тестах объясняются как погрешностями самих тестов, так и всегда существующими допусками в производстве электроники.

Допуски же, как известно, породили и такое явление, как оверклокинг. На основе тестов двух плат мы можем ответственно заявить, что новый Radeon, как ни странно, разгоняется. Причем неплохо. Чип взял высоту в 375 МГц, память не вызывала откровенного “песка” в 3Dmark вплоть до 680 МГц. Не исключено, что, от души потрудившись над дополнительным охлаждением, можно добиться большего, по крайней мере от памяти.

ГРУППА ПОДДЕРЖКИ

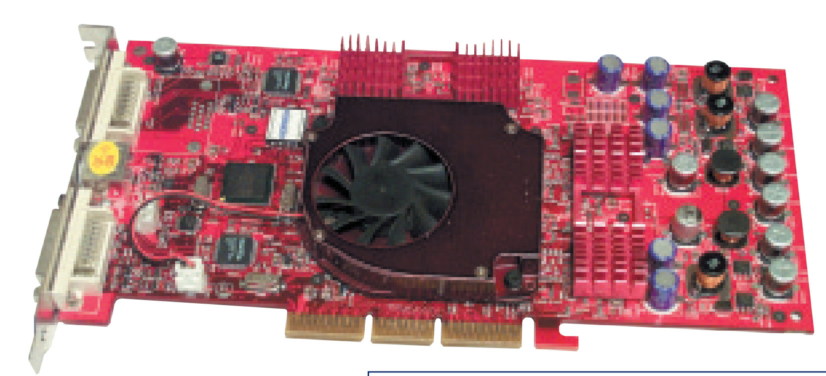
А теперь мы просто обязаны представить вам карты, послужившие фоном для новоявленного лидера. В первую очередь это

GAINWARD GF4 TI4600 ULTRA/ 750XP “GOLDEN SAMPLE”

Цена	$350
Чипсет	GeForce4 Ti4600
Частота GPU	310 МГц
Тип памяти	2,8-нс DDR (660-680 МГц)
Объем памяти	128 Мбайт
Режимы AGP-шины	1x, 2x, 4x, side band addressing, fast writes
Интерфейсы	DVI+DVI, S-Video (TV-Out)
Версия драйверов	Detonator 40.71

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3,8

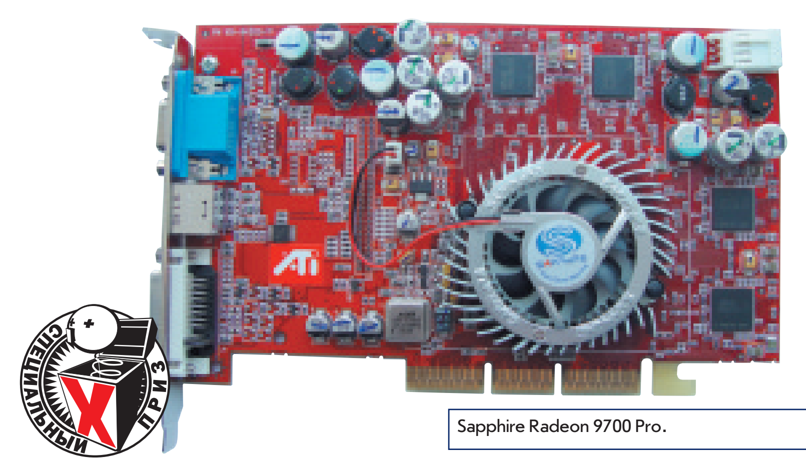


Gainward GF4 Ti4600 Ultra/750XP “Golden Sample”.

Карта по-своему выдающаяся: и без того старшая в линейке четвертых GeForce’ов, версия чипсета, использованная для ее “приготовления”, была еще чуток разогнана.

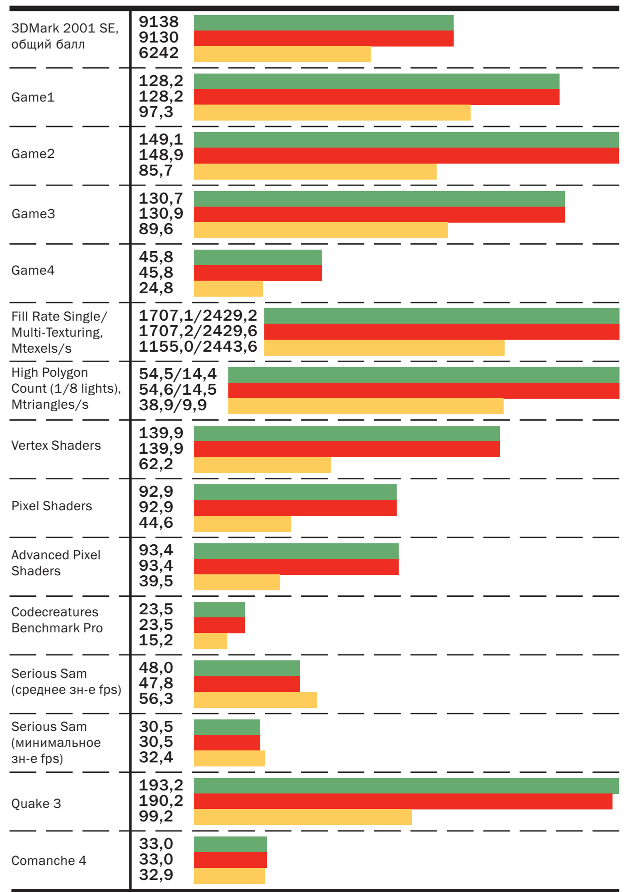
Память с обеих сторон карты закрыта радиаторами красного цвета, такого же, как и сама плата; вентилятор на чипе — традиционный, именно такой рекомендовала сама nvidia для построения плат на GeForce4 Ti. Крышка радиатора, к счастью, сделана не из пластмассы, а потому не издает того противного звука, что мы имели неудовольствие слушать, пользуясь платами от MSI.

Очень любопытная особенность



Sapphire Radeon 9700 Pro.

Результаты тестов high-end-карт в разрешении 1600x1200x32



карты: частоту работы чипа можно выбрать вручную при установке собственного драйвера; в нормальном режиме она составит 660 МГц, в "экстремальном" — 680. "Гулять — так гулять!" — подумали мы и для тестов выбрали вторую частоту.

Практически все, что мы имели сказать о характере работы самого GeForce4 Ti, сказано не далее как полгода назад. Изменился за это время лишь порядковый номер детонатор-драйвера, о котором не стоило бы и вспоминать, если бы не последняя версия — 40.XX (см. эти драйверы на предыдущем .EXE-диске). Не стоит лукавить, nvidia вовсе не случайно попридержала производительность своих карт до поры, когда потребуется выложить очередной козырь. И теперь она его открыла, чем несказанно порадовала своих почитателей. Рост "ходовых качеств" по сравнению с предыдущими драйверами 30.82 составил не обычные в таких случаях единицы процентов, а заметную величину, изрядно сократившую отставание от творения ATI. Ускорение заметно безо всяких тестов в режимах, ранее просаживавших этот мощный акселератор, то есть на разрешениях от 1280x1024, при включенной анизотропной фильтрации и FSAA. Лишь на шейдерных тестах никаких изменений не произошло, но тут одной оптимизации драйверов объективно недостаточно.

Таким образом, с чистой совестью рекомендуем всем счастливым обладателям GeForce4 (да и GF3)-карт проделать нехитрый софтверный апгрейд. Для прочих карт на nvidia-чипах, судя по отзывам в Интернет-форумах, эта версия детонатора, напротив, противопоказана. Ибо вызывает массу, казалось бы, давно уже изжитых проблем, скорости же не прибавляет ничуть.

Ну а тем, кто до сих пор не поспешил с покупкой, оправдать трату суммы, близкой к стоимости Radeon 9700, уже никак невозможно. Как бы ни был совершенен данный образец GF4-семейства, но даже без учета будущей поддержки DirectX 9.0 новый Radeon явно перспективнее и банально мощнее.

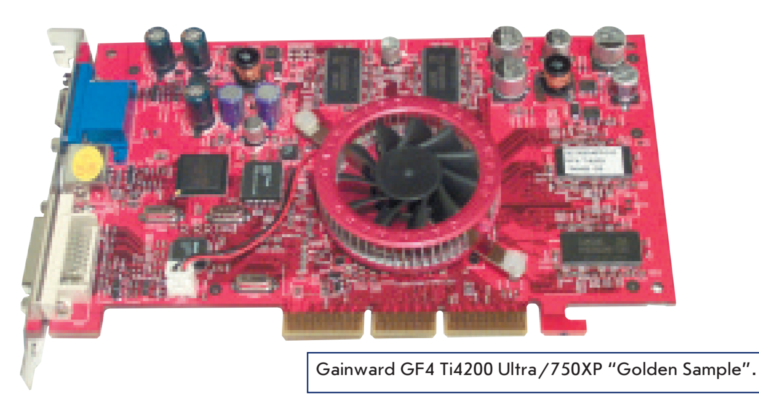
GAINWARD GF4 TI4200 ULTRA/ 750XP "GOLDEN SAMPLE"

Цена	$167
Чипсет	GeForce4 Ti4200
Частота GPU	250 МГц
Тип памяти	4-нс DDR (445 МГц)
Объем памяти	128 Мбайт
Режимы AGP-шины	1x, 2x, 4x, side band addressing, fast writes
Интерфейсы	DVI+D-Sub, S-Video (TV-Out)
Версия драйверов	Detonator 40.71

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

Довольно любопытное сочетание: бюджетный чипсет и комплектация "Золотой сэмпл". По сравнению со стандартным вариантом Ti4200 увеличена частота графического процессора на 25 МГц . Как видите, это обстоятельство добавило карте скоростных аргументов в споре со своим ближайшим конкурентом — ATI Radeon 8500, но одновременно увеличилась и цена. Специально отобранный процессор, согласитесь, не может стоить столько же, сколько и простой, даже если технология за время выпуска GeForce4 Ti



Gainward GF4 Ti4200 Ultra/750XP "Golden Sample".

успела отшлифоваться так, что подавляющее большинство кондиционных GPU разгоняется как минимум до этих самых 250 МГц.

Ясно, что за Ti4600 таким манером не поспеть, ведь узким местом любого Ti4200 является как раз пропускная способность памяти, а частоты ее в данном случае стандартно скромные.

SAPPHIRE ATLANTIS RADEON 8500

Цена	$142
Частота GPU	275 МГц
Тип памяти	3,6-нс DDR DRAM (550 МГц)
Объем памяти	64 Мбайт
Режимы AGP-шины	1x, 2x, 4x, side band addressing
Интерфейсы	DVI+D-Sub, S-Video (TV-Out)
Версия драйверов	6.13.10.6118

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

Стопроцентно аутентичная карта на Radeon 8500, даже вентилятор использован точь-в-точь как на оригинальной плате (как говорится, "не прошло и года" — именно такой срок понадобился, чтобы насытить рынок оригинальными платами на ATI-чипах, по крайней мере в России).

С одной стороны, время этой карты уже "прошло", во всяком случае так считает сама ATI (иначе зачем было обновлять всю линейку?). С другой же — благодаря снизившимся ценам и учитывая реальный уровень запросов современных игр и проектов, готовящихся к выпуску в ближайшие полгода-год, вполне можно себе представить такую плату в качестве потенциальной покупки. Например, человеком, не настроенным на приобретение high-end-решений, но и не желающего ограничиваться совсем уж бюджетными платами. Хотя, на наш взгляд, вариант с Radeon'ом 9000 Pro (см. наше сентябрьское тестирование) по соотношению "цена/производительность" предпочтительнее.



Sapphire Atlantis Radeon 8500.

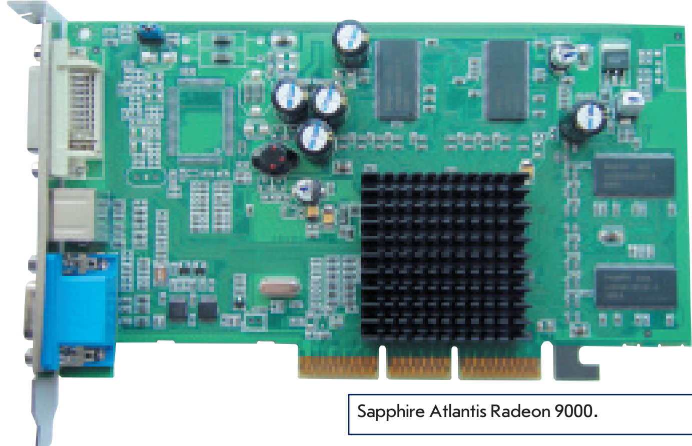
SAPPHIRE ATLANTIS RADEON 9000

Цена	$67
Частота GPU	250 МГц
Тип памяти	4-нс DDR DRAM (400 МГц)
Объем памяти	64 Мбайт
Режимы AGP-шины	1x, 2x, 4x, side band addressing
Интерфейсы	DVI+D-Sub, S-Video (TV-Out)
Версия драйверов	6.13.10.6118

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

Для тех, кто ничего не имеет против совсем дешевых плат, за отчетный период тоже кое-что появилось... Данная плата, конечно, чужеродно смотрится в одном тесте с топ-моделью под номером 9700, но о ее появлении в рознице нам тоже необходимо вас проинформировать. Старшая модель — 9000 Pro — оставила очень приятное впечатление как неприхотливая рабочая лошадка. Облегченная за счет более медленной памяти версия без суффикса Pro, как можно видеть из итоговой таблицы, тоже держится бодрячком. Хоть и прилично отстает от той же Radeon 8500, особенно в шейдерных тестах.



Sapphire Atlantis Radeon 9000.

Кстати, это, пожалуй, одна из самых мощных видеокарт по состоянию на октябрь с.г., обходящихся пассивным охлаждением. Бескомпромиссные любители тишины, похоже, вы не разочаруетесь!..

СПАСИБО!

Редакция журнала Game.EXE искренне благодарит следующие фирмы, предоставившие видеокарты для тестирования: **"Транк-М"**, **"Атлантик Компьютерс"** и **"Техмаркет"**. Отдельное спасибо компании **Gigabyte** и сайту **iXBT Hardware** за нашу счастливую MAYA II R9700 Pro!



GO BLIZZARD GO!

20 сентября сего года ваша любимая компания Blizzard анонсировала на выставке Tokyo Game Show 2002 игру StarCraft: Ghost, эпический трехмерный action в понятно какой вселенной. Проект разрабатывается совместно с Nihilistic Software, авторами недооцененной Vampire: The Masquerade. В главной роли — девушка Нова (Nova), ghost-оперативник, известный вам по материнской игре возможностью становиться невидимой и вызывать на головы беспечных парижан великие мщения ударами ядерными. Ваши страшные подозрения совершенно справедливы: StarCraft: Ghost — исключительно консольная игра, которая никогда и ни под каким видом на ПК не появится. Никогда, понимаете?!.

Вместе с тем простое доказательство того очевидного факта, что Blizzard не является благотворительной компанией и искренне хотела плевать на интересы и мнения завсегдатаев Митинского рынка, вызвало в русскоязычном Интернете такую омерзительную истерику, что тратить на ее описание лишние квадратные сантиметры глянца стыдно. Обратимся лучше к деталям того, что через год увидят на экранах своих телевизоров люди, свободные от детских предрассудков.

Токийский вариант Билла Роупера (Bill Roper) настаивал на нешуточной поливариантности решения всех игровых задач, каковую (поливариантность) тут же демонстрировал посредством альфа-версии Ghost, бодро бегавшей на Xbox. Вот девица десантируется к дверям исследовательской лаборатории, где делаются попытки приручить зергов. Ангар, полный морпехов — что делать? Можно включить cloaking device (думайте о Хищнике) и проскользнуть за спинами, можно проскакать по потолочным балкам, можно использовать любимый огнемет с выразительным названием Perdition. Игра исполняется с подлинно Blizzard'овским вниманием к деталям: так, будет позволено издали понять, насколько агрессивно настроен морпех, по тому, опущено или поднято забрало его шлема. Из снайперской винтовки также рекомендуется целиться именно туда, в забрало. Тонкостей такого рода в новом StarCraft будет множество.

В демо-версии засветились и зерглинги, каковых Роупер сладострастно расстреливал из табельного оружия в режиме slo-mo (так умеют все Ghosts, разве вы не знали?): кровавый туман в воздухе, медленно разлетающиеся по углам куски полигонного МЯСА. В финале был продемонстрирован неземной красоты ролик, в котором ультралиск ожесточенно выламывал дверь в занятое огнеметчиками помещение. В последнюю микросекунду этого увлекательного процесса экран почернел и окрасился надписью "Coming 2003", — Роупер добавил, что не далее как летом-осенью.

Это далеко не все: обещано наше личное участие в гигантских битвах калибра оригинального StarCraft'а; вызов на головы противников артиллерийских ударов Acolyte Siege Tanks и, главное, орбитальных бомбардировок; поездки на Vulture'ах и Goliath'ах и, разумеется, brand new-сюжет в полюбившейся вам вселенной.

Здесь есть некоторые тонкости. Дело не только в том, что Blizzard продолжает диверсифицировать свой бизнес (сначала MMORPG, теперь консоли), постепенно переориентируя его на более доходные сегменты индустрии.

Важно понять, что 20 сентября 2002 года современные приставки доросли до игр от Blizzard.

Если до сего момента вы по каким-то странным причинам сомневались, что консоли — это надолго, то можете больше не. EXE



Андрей ОМ.

